

OFFICIAL PlayStation®

№7 (28) июль 2000

<http://www.playstation.ru>

PS2

последний отсчет:

Metal Gear Solid 2:

Sons of Liberty –

второе пришествие
шедевра

Onimusha: Warlords –

кровавый кошмар
из средневековья

Star Wars Starfighter –

Звездные Войны,
каких мы
еще не видели

Z.O.E –

душераздирающая
космическая эпопея

Timesplitters –

прощай Unreal
Tournament

Summoner –

новое поколение
RPG уже с нами

Kessen –

настоящие герои.
Настоящая война

Gran Turismo 2000 –

эволюция
революции

Big SSX –

спорт-
экстрим
во всей
своей красе

FIFA 2001 –

футбол никогда
еще не был
настолько реалистичен



ЗАДНОЧЬ ПЕРЕД ЭКЗАМЕНОМ



ТАКЕР
ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ НАПИТОК

Есть только два надежных средства борьбы со сном. Это спички и энергетический напиток ХАКЕР.

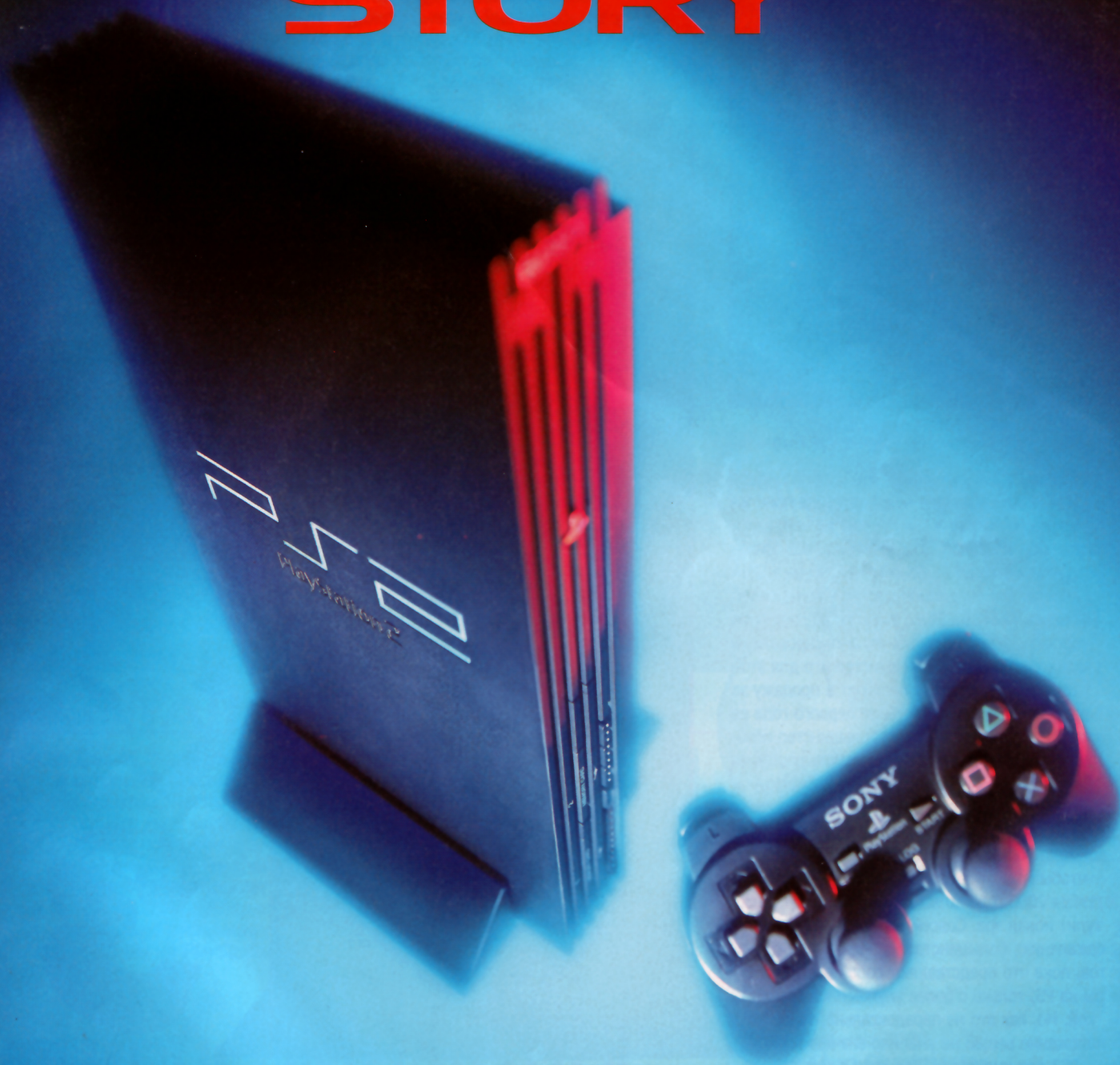
ХАКЕР - лучшее средство от острой энергетической недостаточности. В состав напитка входит супервозбуждающее вещество - гуарана. Силу гуараны знали еще древние индейцы, которые использовали ее перед ночными оргиями.

Попробуй бутылочку супертермоядерного напитка и ты сможешь: всю ночь просидеть в чате, и не проспать на работу... протанцевать 14 часов подряд в любимом клубе... подготовиться к экзамену за одну ночь... Выпей еще одну и ты узнаешь что такое 11 часов акробатического секса!!!

Коммерческий отдел (крупный и мелкий опт) тел.: (095) 402-2712, 402-0930
www.tigerdrink.com



COVER STORY



PS2

последний отсчет

**Старт PS2 в Европе
26 октября 2000**



Здравствуйте, уважаемые читатели!

Многие из вас уже знают, что корреспондент ОРМ Россия в начале мая этого года посетил игровую выставку Е3. Именно на ней, как и ожидалось, компания Sony объявила все основные детали выхода ее новой платформы в США и Европе. Одновременно с этим, уже на самой выставке, как сама Sony, так и ее партнеры по проекту, впервые публично анонсировали, а заодно и показали, большинство игр для этой платформы, которые поступят в продажу за пределами Японии в течение первого года ее жизни. И, в общем и целом, большинство игроков и журналистов остались вполне довольны увиденным. Нельзя сказать, что абсолютное большинство из представленных на выставке пятидесяти с лишним проектов для новой игровой платформы смогли поразить нас настолько, чтобы мы могли уверенно сказать, что 26 октября 2000 года во всем мире наконец-то наступит новая эра. Совсем наоборот. К большому сожалению, большинство из показанных проектов, пока что представляют собой все те же игры на PS, только с более улучшенной графикой. Но, как это не парадоксально, такое положение вещей не умало значения

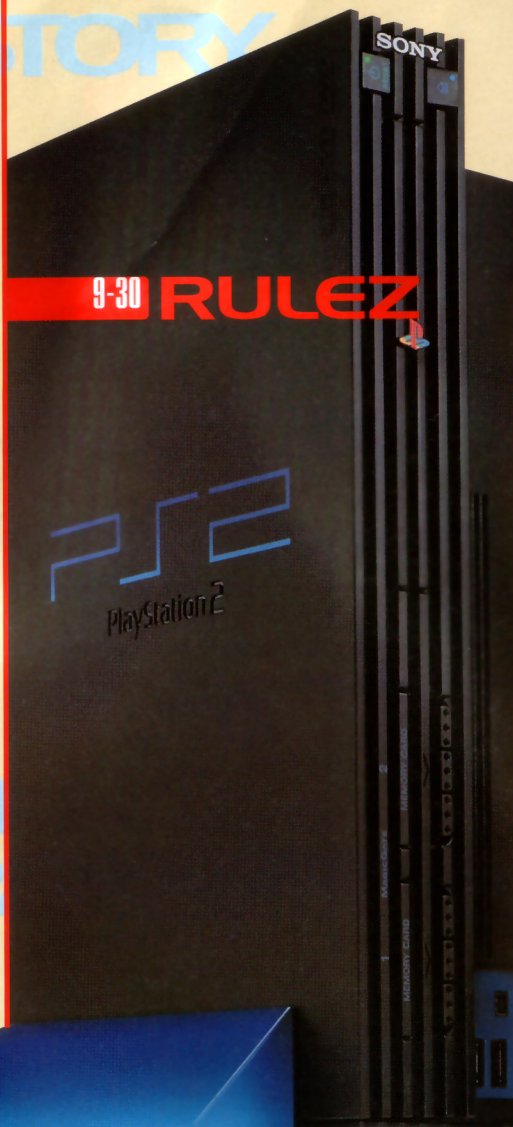
PS2 для индустрии. Все дело в том, что новая телевизионная приставка от Sony - это уже не просто аппарат для прокручивания видеоигр, а нечто гораздо более масштабное по своему значению. Именно поэтому, мы и приняли решение потихоньку начинать менять наш журнал, чтобы он соответствовал поставленным перед ним задачам освещения жизни игровых платформ от Sony.

Главный редактор ОРМ Россия,
Борис Романов

На 1-й стр. обложки: на прошедшей недавно международной выставке Siggraph в номинации компьютерное моделирование один из главных призов получили художники фирмы Namco - за вступительный и финальный ролики к игре Tekken TAG Tournament.

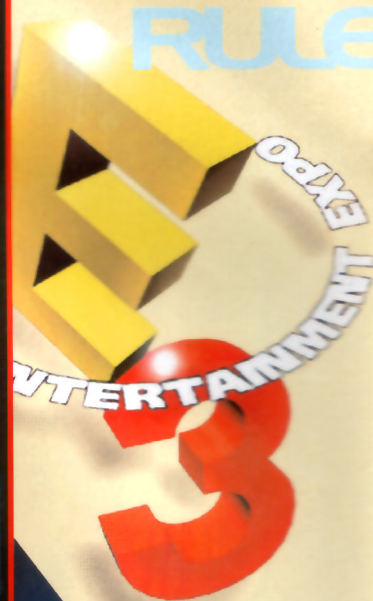
1-8 SUPER!!! COVER STORY

Всесокрушающий "черный ящик", разработанный в стенах токийского офиса Sony, поступит в продажу в Европе 26 октября сего года! До наступления эры PS2 остаются считанные дни, отсчет которых мы и начинаем на первой странице обложки!



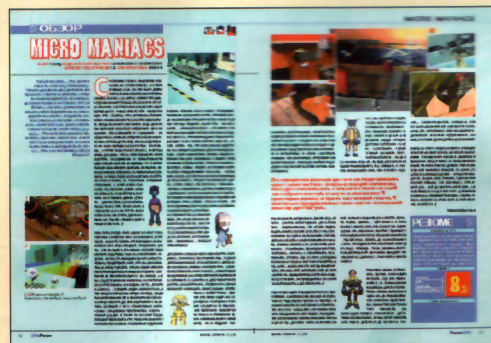
9-30 RULEZ

Горячая десятка с "хвостиком" самых перспективных проектов для PS2, представленных в мае на Electronic Entertainment Expo ждет вас на девятой странице.



31-46 ОБЗОР

Micro Maniacs	32
Nightmare	
Creatures 2	34
Jedi Power Battles	40
Jackie Chan	
Stuntmaster	42
Crusaders	
of Might & Magic	44
Dukes of Hazard	46

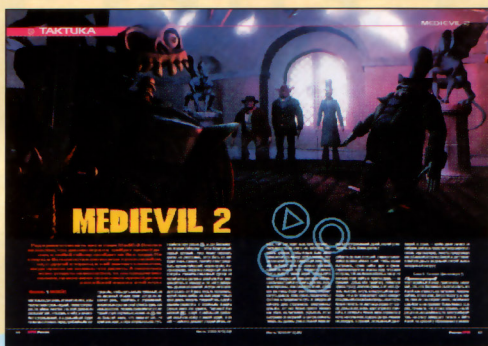


Новый сумасшедший проект от Codemasters из их знаменитой серии Micro Mashines, вновь предлагает игрокам веселую и затягивающую многопользовательскую гонку, в которую можно играть даже вчетверок.



48-64 ТАКТУКА

Сэр Дэниел Фортескью уже в который раз восстал из мертвых, чтобы опять спасти мир. Благодаря нашему подробнейшему прохождению вы наконец-то узнаете все секреты и тайны MediEvil 2 – первой официально русифицированной игры на PlayStation.



65-72 ПИСЬМА/КОДЫ

Спешим вас порадовать: обещанные коды ждут вас на указанной выше странице. Плюс одна из ваших любимых рубрик ("Письма") увеличилась на целую страницу. Плюс анкета для наших читателей.

**Подписка
во всех
отделениях
связи
России !**



**Подписные индексы
в «Объединенном
каталоге 2000»
(«Зеленый каталог»):**

«Playstation» — 87022,
«Playstation+CD» — 86894

#7'2000 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Big SSX	22
Crusaders of M&M	44
Dark Cloud	13
Dukes of Hazard	46
FIFA 2001	25
Gran Turismo 2000	20
Jackie Chan Stuntmaster	42
Jedi Power Battles	40
Kessen	18
Knockout Kings 2001	24
Medieval 2	48
Metal Gear Solid 2	10
Micro Maniacs	32
Moto GP	29
Nightmare Creatures 2	34
Onimusha	12
Ready 2 Rumble 2	26
Reiselied	18
Ridge Racer V	28
Star Wars Starfighter	14
Summoner	17
Tekken Tag Tournament	28
Theme Park World	19
Timesplitters	16
Wipeout Fusion	29
Z.O.E	15



член оказался не в состоянии перейти с одной платформы на другую, не потеряв при этом внушительной доли своих поклонников. Однако, несмотря на обостряющуюся конкурентную борьбу, этот рок победителей, похоже, в этот раз обойдет Sony стороной. Невероятный успех PlayStation привнес на всех такое сильное впечатление, что никто уже и не подумывает, что кому-нибудь теперь удастся выбить Sony из седла.

Так оно будет на самом деле или не так, всем покажет только время. Ведь, несмотря на ошеломительный японский успех PlayStation 2, о котором мы еще поговорим чуть позже, а также активную поддержку формата всеми основными издателями видеоигр, новая игровая (и не только) платформа от Sony пока находится, как говорится, лишь в младенческом возрасте. Вышедшая на рынок явно раньше своего срока, она, на самом деле, пока не смогла показать в своих играх тех результатов, на которые все надеялись. Вышедшие на нее игры оказались слишком далеки от тех революционных проектов, которые действительно могли бы показать возможности заложенных в PS2 технологий и метод их применения для создания нового поколения игр. Более того, если не произойдет какого-нибудь непредвиденного чуда, первые действительно прорывные игры для второй PlayStation начнут поступать в продажу только лишь в 2001-2002 годах. И это настораживает.

A
GLIMPSE
OF
THE
FUTURE

Вначале было...

А в начале, на самом деле, не было абсолютно ничего. Помните те технологические демки, которые продемонстрировала Sony на премьере своей новой консоли, которая в то время еще носила название Next Generation PlayStation? Так вот, теперь стало доподлинно известно, что во время проведения той памятной пресс-конференции, работающей начинки PS2 не было и в помине. Вместо этого программистам из Namco, Square и даже самой Sony приходилось работать над своими потрясающими демками всего лишь на некой "виртуальной PS2".

Но в то далекое время, никто об этом даже и не думал, и многие судили о будущей мощи PlayStation 2, основываясь именно на том, что было показано в день анонса PS2. И, несмотря на некоторую разницу во мнениях, полтора года назад большинство журналистов и аналитиков все-таки пришли к выводу, что новая технология, разработанная совместными усилиями Sony и Toshiba, сможет, в конце концов, действительно произвести на рынке видеоигр настоящую революцию, которую мы все еще с нетерпением ждем.

PS2

последний отсчет

Трудно поверить, но всего каких-то там пять лет тому назад о такой штуке, как PlayStation, никто, кроме закоренелых фанатов, просто не знал. Вышедшая в свет на закате эры правления шестнадцатититных приставок, первая игровая платформа от Sony поначалу не вызвала вокруг себя того бешеного ажиотажа, который мы смогли наблюдать несколько позже, причем как со стороны японских игроков, так и со стороны мировой прессы.

Насмотревшись на те проблемы, с которыми столкнулись другие производители бытовой электроники, пожелавшие выйти со своей продукцией на рынок видеоигр, очень многие поначалу отнеслись с недоверием к новой инициативе Sony. Однако уже через год после ее выхода в свет большинство сомнений куда-то улетучилось. Огромное количество регулярно выходящих в свет игр различных жанров, среди которых постоянно встречались хиты, а также отличный старт платформы в Америке и Европе и, в конце концов, возросший до невероятных масштабов интерес к ней в Японии (не говоря уже о ее просто фантастических для своего времени технических возможностях) сделали свое дело и превратили PlayStation в ту всепобеждающую платформу, которую мы все сегодня знаем.

Но за время жизни PlayStation Sony удалось не только продать рекордное для рынка видеоигр количество своих игровых приставок, но и более чем успешно подготовить почву для своей дальнейшей деятельности на этом поприще. Так уж сложилось, что на рынке видеоигр до прихода на нее японского гиганта бытовой электроники никому до сих пор не удавалось сохранить свое лидерство более чем на одно поколение приставок. Каждый из бывших победителей по разным при-

но, к сожалению, безболезненно не может проходить становление даже такой платформы, как PlayStation 2, у которой, по идее, никаких проблем быть просто не должно.

Но не об этом мы сегодня будем вести свою речь. Как мы уже успели сообщить в прошлом номере нашего журнала, европейское отделение Sony Computer Entertainment объявило о том, выход в свет платформы PlayStation 2 в Европе намечен на двадцать шестое октября этого года. А это значит, что нам уже пора начинать основательную подготовку к этой дате. Этому решению, несомненно, помогло и посещение нами американской выставки Electronic Entertainment Expo, которое подтолкнуло нас к тому, чтобы наконец-то начать уделять должное внимание запуску PlayStation 2 в Европе и Америке.

Иными словами, с этого номера журнала Official PlayStation Россия мы намерены начать последний отсчет перед ее стартом, в котором мы будем постепенно раскрывать различные стороны PS2 и подробно освещать все связанные с ней события. А начнем же мы нашу, теперь уже, видимо, постоянную рубрику с рассказа о том, что мы узнали нового о европейской версии PlayStation 2, и отчета о последних событиях о ее пока что довольно счастливой жизни.

Японский успех и планы на будущее

Успех PlayStation 2 в Японии был просто ошеломительным. Никогда еще раньше в истории видеоигр, да и вообще в истории бытовой электроники, ни одному устройству не удавалось с такой скоростью покорить сердца покупателей. Только в первый день продаж PlayStation 2 смогла разойтись тиражом более 800 000 экземпляров, а на сегодняшний день ее владельцев уже насчитывается около двух с половиной миллионов.

Стоит отметить, что таких показательной оригинальная PlayStation смогла достигнуть более чем за год своей жизни, когда как первая пара миллионов новых консолей от Sony смогла разойтись всего за 82 дня. Безусловно, такой успех в первую очередь связан с тем, что сегодня имя PlayStation прочно ассоциируется в глазах покупателей с видеоиграми в целом. И поэтому ее продол-

жается что такая ситуация вскоре изменится. Но на одном японском успехе будущее игровой платформы не построишь. Так уж случилось, что именно успех в США, а не в Японии является заветной мечтой любого производителя видеоигр. И для того чтобы этого успеха достичь Sony в этот раз предприняла целый ряд довольно смелых шагов. Во-первых, це-



Японские геймеры до сих пор с бешеным энтузиазмом покупают PlayStation 2.

жение многие покупали и покупают, даже не глядя. Не помешала этому и возможность PS2 проигрывать видеофильмы формата DVD. Более того, почти половина японских покупателей новой PlayStation согласилась расстаться с четырьмя сотнями долларов именно потому, что вместе с игровой приставкой они за эти деньги получили практически полноценный DVD проигрыватель. Но у этой золотой медали пока имеется и вторая, прямо скажем, неприглядная сторона. Все те японцы, которые купили PS2 в качестве относительно дешевого проигрывателя DVD, не очень-то хотят раскошеливаться на покупку для нее игр. В результате, на сегодняшний день продажи софта на новую игровую платформу от Sony пока оставляют желать лучшего. Тем не менее, Sony

на ее приставки в "новом свете" была снижена до 299 долларов, а в ее дизайн были внесены определенные коррективы. Таким образом, американская версия PlayStation 2 поступит в продажу со специальным слотом для внутреннего жесткого диска (он, кстати, будет продаваться отдельно, и только в 2001 году). Кроме этого, американская PS2 сможет проигрывать видеофильмы без дополнительного драйвера, который в Японии поставлялся на находящейся в комплекте с приставкой карточке памяти. В результате эту карточку памяти из комплекта изъяли, и теперь вам за нее придется дополнительно заплатить около 35 долларов. Но самое главное изменение, которое коснется американской и европейской версии PS2, лежит все-таки в несколько иной плоскости. Дело в том, что для изба-

лованных американских покупателей Sony и ее партнеры готовят к двадцать шестому октября гораздо более внушительную линейку игр. Надеемся, что она заставит нас забыть о позорной линейке, с которой стартовала PS2 в Японии. Но если с Америкой и Японией пока все ясно, то вокруг европейского и, тем более, российского дебюта PlayStation 2 пока остается слишком много неясностей. Начнем с того, что до сих пор так и не была объявлена ее окончательная цена, которая будет зависеть от комплектации поступившей в продажу PS2. Также многие до сих пор подвергают сомнению способность Sony выпустить свою новую консоль одновременно в двух регионах. А поскольку для любого производителя электроники американский рынок гораздо важнее

европейского, то все предполагают, что выход PS2 в Европе будет ненадолго отложен. С российским же рынком дела пока обстоят еще интереснее. Так уж случилось, что нашу родную страну жестокосердный DVD альянс записал в самую неприглядную, пятую, зону. А так как Sony в нашей стране без ее поддержки не может выпустить никаких проигрывателей DVD, то вопрос об официальном запуске PS2 в России пока остается открытым. Как вы понимаете, для этого Sony придется выпускать особую версию своей приставки, а будет ли она это делать для такого неразвитого рынка, как наш, пока не ясно. Но на все вопросы, в конце концов, мы найдем ответы. И как только мы их узнаем, то сразу поделимся с вами полученной информацией.

PlayStation 2 и глобальная сеть

Объявив в свое время, что PlayStation 2 изначально не будет комплектоваться модемом, а жесткий диск к появлению приставки в продаже выпущен не будет, Sony достаточно серьезно расстроила определенную часть игрового общества. Но время идет, и обещания, что "все будет, но позже", выполнять приходится, тем более что от этого, возможно, в значительной степени зависит будущее консоли.

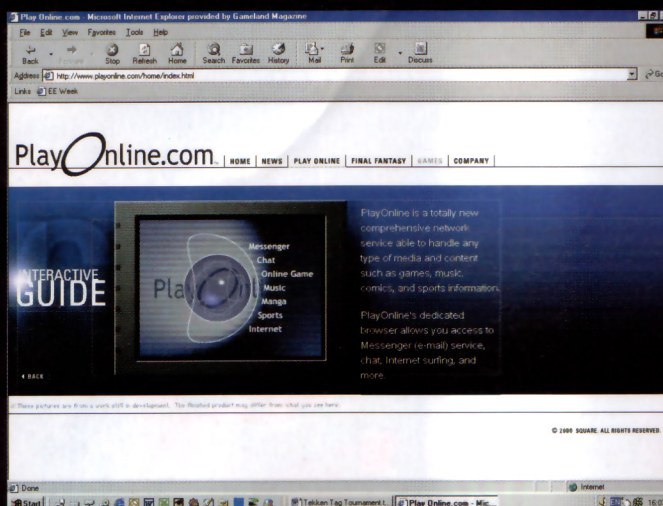
Итак, как стало известно, по всей вероятности зимой этого года Sony выпустит на японском рынке ряд необходимых для выхода в сеть компонентов. Прежде всего это сетевая карта, с помощью которой будет осуществляться высокоскоростное подключение через линии кабельного телевидения или же с помощью мобильных средств сотовой связи. Последнее, правда, будет возможным только при наличии специального адаптера, который, скорее всего, будет выпущен только в Японии. Для хранения информации, полученной из сети, как и было анонсировано ранее, используется жесткий диск (Hard Disc Drive). Японский вариант HDD подключается к PlayStation 2 через слот для PC карты. С европейской и американской версиями, ско-

новой информации от Sony Computer Entertainment по данному немаловажному вопросу.

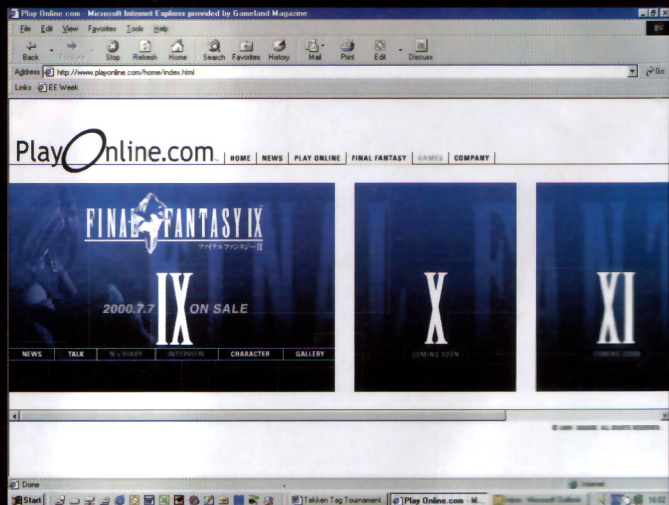
Также хочется донести до читателей еще одну новость, непосредственно связанную с возможностями игры через глобальную паутину. Не так давно английская компания SN Systems предложила разработчикам использование своих средств для разработ-

ки игр, позволяющих компаниям уже сейчас вносить в игровую продукцию различные дополнения, связанные с возможностями подключения к сети. Утверждается, что с помощью технологий от SN Systems и совместимого с PS2 USB-модема станет возможным, к примеру, интернет-multiplayer, не дожидаясь того, когда Sony запустит свою программу соединений через сети кабельного телевидения. Кстати, а тем временем одна из ведущих компаний из тех, что поддерживают Sony и ее новую консоль, а именно Square, официально открыла сайт своей онлайн-службы PlayOnline, которую, как известно, позже будут поддерживать Final Fantasy X и Final Fantasy XI. Пока сама служба, естественно, не работает, но вот страничка PlayOnline.com уже есть. Доступна она, к слову, как на японском, так и на английском языках, и пока на ней можно найти краткую информацию о том, что такое представляет собой это детище Square, а также еще некоторые вещи, несомненно способные привлечь интерес фанатов этой компании, вроде интервью с Hironobu Sakaguchi и прочих радостях жизни.

В общем, подождем зимы и посмотрим, чем PlayStation 2 ответит Dreamcast в плане сетевых возможностей. Ведь не секрет, что именно в этих самых возможностях, вполне вероятно, и скрывается будущее индустрии.



рее всего, дело будет обстоять немного по-другому. Что будет в европейской версии PS2, никто пока не знает, но вот в ее американском варианте для жесткого диска Sony отвела немного места внутри приставки, лишив ее огромного вентилятора. Размер жесткого диска не разглашается, впрочем, по поводу этого ходит несколько слухов. Во-первых, есть предположение, что вместительность HDD будет 20 Гбайт, во-вторых, имеется неподтвержденная информация, что всего планируется выпустить два типа винчестеров разной вместительности: на 10 Гбайт и на 40 Гбайт. Впрочем, все это пока лишь остается, по большому счету, домыслами. Что касается цен на всю эту продукцию, то тут также ничего не известно, поэтому остается ждать



Анонс портативной PlayStation

Все-таки весь треп вокруг портативного варианта популярной консоли оказался больше, чем слухами. Впрочем, новая модель оказывается не совсем тем, что ожидали увидеть те, кто свято верил в историю о так называемых PlayStation Dash. Sony Computer Entertainment Inc. официально объявила, что 7 июля в Японии должна выйти (или уже вышла, учитывая, когда появится в продаже этот номер журнала) штука, названная PS one. Представляет она собой все ту же PlayStation, но более компактных размеров (примерно в три раза меньше оригинала) и с малость продвинутым дизайном. От батареек работать PS one не будет, так что чьи-то надежды таскать ее в метро считайте разбитыми. Это просто, по сути, уменьшенная версия всем известного аппарата, работающая от сети и подключаемая к телевизору. Впрочем, весной следующего года Sony обещала выпустить для "малюток" и жидкокристаллический дисплей, который пока красуется только на показанных публике картиночках. Но самым интересным моментом является то, что зимой в продаже должен появиться адаптер, с помощью которого PS one будет подключаться к мобильным телефонным устройствам, а через них к Интернету. В Америке и Европе PS one, по всей вероятности, выйдет ближе к концу года. Стоимость для стран Запада пока не объявлена, но в Японии PS one будет продаваться по цене в 15000 йен, что составляет примерно \$140. Отмечается, что PS one должна в скором времени полностью вытеснить предыдущую модель PlayStation, которая вообще больше не будет производиться.





DVD – длинная история в трех словах

С самой зари эпохи мультимедиа, когда крошечный видеоролик в восьмую часть экрана с частотой в 10 кадров в секунду вызывал больше умиления, чем просмотр фильма в крутейшем кинотеатре, объемы цифровой информации и способы их размещения стали одной из серьезнейших проблем.

Решение в виде компакт-дисков уже не могло устраивать запросам, например, кинокомпаний, которые искали цифровую смену устаревшему «аналоговому» формату видеокассет, ведь даже при максимальной степени сжатия видеоизображения на один диск (650 Мб) можно поместить не больше 40-50 минут видео. Создание несколькими ведущими корпорациями (Sony, Philips, Matsushita, Hitachi и многими другими) еще в 1995 году нового стандарта Digital Versatile Disc (многие ошибочно называют DVD Digital Video Disc) открыло новые горизонты для киноиндустрии, точно также, как некогда обычные CD произвели переворот в мире музыки. Постепенно новый формат приходит и на игровой рынок, и со временем займет его и станет не менее распространен, чем CD-ROM сегодня.

На диск DVD (их выпускают четырех видов: односторонние однослойные, односторонние двухслойные, двусторонние однослойные и догадаетесь какие еще) можно записать от 4 до 20 Гигабайт информации, которую составляют обычные файлы разных форматов. Если это DVD-видео диск, то на нем будут храниться файлы с кусочками фильма. Теоретически на любой такой диск можно вместить до 400-500 минут видеозображения с самым высоким качеством, а помимо этого останется место для звуковых дорожек на любых языках (причем в совершенном исполнении, рассчитанном на пять независимых колонок), субтитров

и всяческих дополнительных материалов вроде рекламных роликов, альтернативных углов камеры, рассказов об актерах и истории создания фильма. Некоторые компании даже вставляют в свои хитовые диски всяческие викторины и графические мини-игры. Неудивительно, что с такими возможностями DVD-видео постепенно теснит обычные видеомагнитофоны, а с приходом на рынок PlayStation2, поддерживающей все функции стандартного DVD-плеера, перелом наверняка произойдет окончательно.

Точно так же, как и в случае с распространением игровых приставок по всему миру, создатели стандарта DVD-видео строго разграничили зоны распространения своей продукции. Весь рынок DVD разбит на пять основных зон. В первую входят США и Канада, во вторую - Япония и западноевропейские страны, в третью - Азиатский регион, в четвертую - Китай и в пятую - Россия и кое-какие африканские страны. DVD-диски, выпущенные в одном регионе не будут проигрываться на плеерах, проданных в другом. Впрочем, особенных трудностей с так называемым «чипованием» DVD-плееров гонконские, да и местные умельцы не испытывают, тем более что пиратских DVD на рынке пока еще нет. Российская же версия PlayStation2, скорее всего, будет поддерживать DVD пятой зоны, но лишь в том случае, если Sony решит поддерживать свою платформу в нашей стране официально...



Читайте в тринадцатом НОМЕРЕ СТРАНЫ ИГР

Diablo II:

Первые боевые сводки. Непосредственно перед выходом суперхита мы расставляем все точки над I в судьбе удивительного проекта.

Heavy Metal F.A.K.K. 2: Команда дизайнеров Ritual раскрывает секреты своего самого противоречивого творения. Плюс эксклюзив! Откровения Levelord'a на тему игрового дизайна!

Vampire: The Masquerade. Redemption - Обзор лучшего (единственного) творения команды Nihilistic. Идеальный дебют?

А также: Soulbringer, Ground Control, Perfect Dark, Dungeon Siege, FreeLancer

Тактика: Soulbringer, Vampire, Daikatana, Дьявол Шоу.

Свежий номер "Страны Игр" в продаже с 30 июня!



Ты хотел больше ВЗЛОМА?
Ты хотел больше ХАКА?
Да пожалуйста!

**В ИЮньСКОМ
НОМЕРЕ**



SOSA-SOLA HACKED!
60 минут фрикинга
Обзор сканеров Сети
Что такое БОКСЫ
Как настроить
локальный прокси
Интервью с группой SMF
Чем читать UseNet
Команда X: Мед.Осмотр
Все об Амиге
Как начать
заниматься фриком
WarDialers
Как настроить своего БОТА
Геймеры и секретная
служба Microsoft
Q3: Пишем свой конфиг!

И это далеко не все...



УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

Периферия для PlayStation 2

Всем известно, что с периферийными устройствами для PlayStation 2 дела обстоят достаточно своеобразно... Sony решила на достаточно необычный шаг, объявив полную совместимость всех фенечек для оригинальной PlayStation с их новой системой, причем без всяких переходников и тому подобных вещей.

Скажем, если вам пришло в голову подключить свой старый плейстейшенский контроллер к PlayStation 2, то проблем у вас не должно возникнуть никаких. Понятно, что нечто подобное практиковалось и раньше - так к Saturn вполне подходили мегадрайвовские геймпады, но, повторюсь, не напрямую, а посредством дополнительной мишуры, которую предварительно необходимо было приобрести. Кстати, любителям экзотики сообщу, что новая соньковская консоль вполне переваривает даже такие штуки, как та же PocketStation (на Западе, правда, так и не выпущенная), ведь по сути это та же карточка памяти, только немного видоизмененная.

Естественно, ко всему это добавляются и новые устройства, выпускаемые строго для PlayStation 2. Как обычно, производством их будет заниматься не толь-



ко Sony, но и множество других компаний, среди которых можно выделить Mad Catz, Nyko, Interact и ряд других. О том, какие планы по производству периферии, что оригинального предложат они, понятное дело, точно неизвестно, но, по традиции, нас, само собой, ждет масса вариаций стандартных аппаратов от Sony, снабженных дизайнерскими изысками, различными примочками. То есть, как обычно, на рынке появятся все те же дистанционные контроллеры, программируемые геймпады и тому подобные привычные штуки. Сама же Sony предлагает следующую продукцию. В первую очередь это аналоговый контроллер Dual Shock 2. Причем на этот раз аналоговые в нем не только два рычажка, как в первой модели, а и все кнопки, за исключением только Start и Select, конечно. Понятно, что перед разработчиками это открывает новые возможности, так, например, в Gran Turismo 2000 (о которой вы можете прочитать в этом же номере), как обещают нам в Polyphony Digital, скорость даже будет регулироваться степенью нажатия пальца игрока на кнопку газа. С точки зрения дизайна особых изменений в Dual Shock 2, по сравнению с Dual Shock первым, нет. Ну, цвет там, это понятно. Этот факт, судя по всему, порадует многих PlayStation'овских фэнов, привыкших к рогатому чудовищу. Кроме того, ряд критиков наоборот начнет жаловаться по этому поводу и потребует вырвать руки Кутараги. Но это - между прочим. Объявленная штатовская цена Dual Shock 2 - \$34. Большой интерес игровой общественности вызвала новая карточка памяти, основное достоинство кото-



Этот аналоговый контроллер для PS2 поступит в продажу по цене \$34.

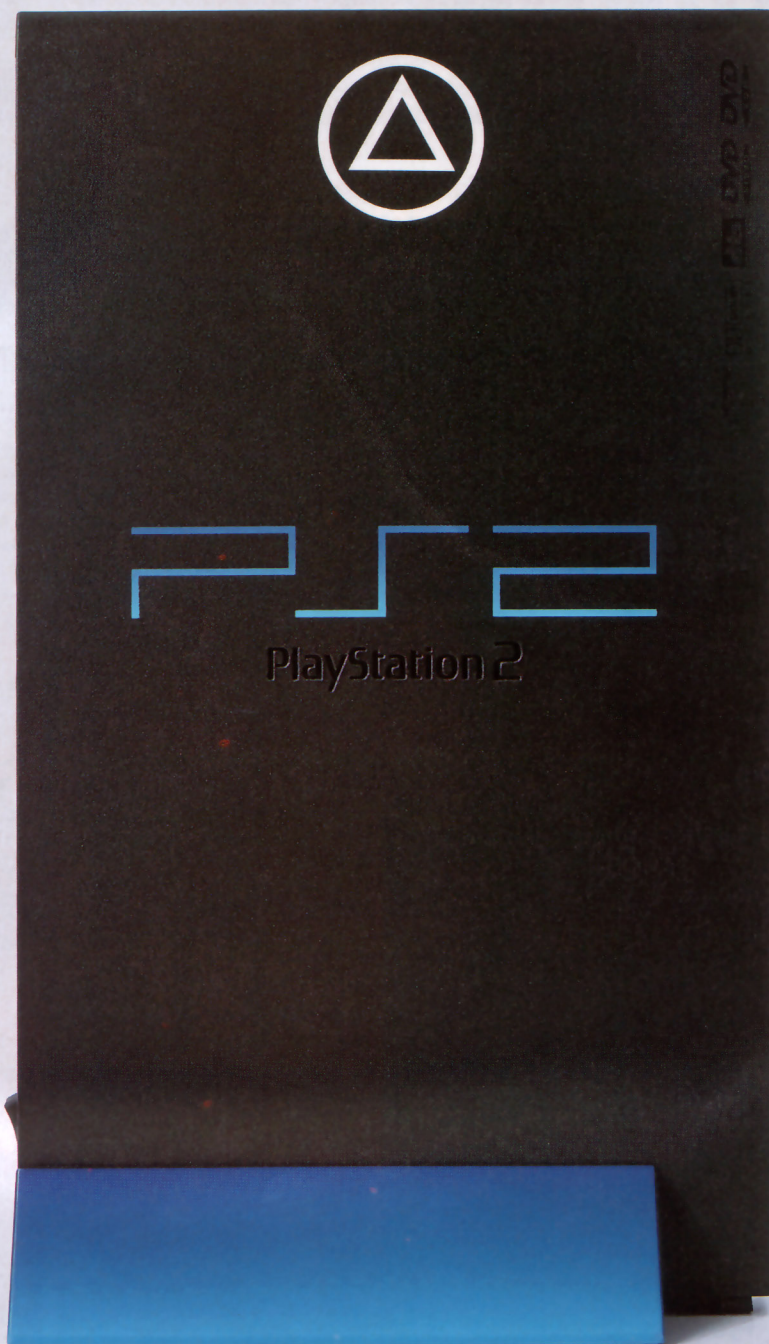
рой лежит в ее объеме. Впрочем, сомневаюсь, что от Memory Card нужно требовать чего-то большего. И так, на этот раз под сейвы нам отводится пространство в 8 мегабайт, что позволит теперь, например, сохранять, скажем, в некоторых гоночных играх практически полный replay. Не говоря уже о том, что тратиться на новые карточки памяти, судя по всему, придется значительно реже - информации-то влезет и так достаточно много. Стоить же новая Memory Card будет \$34, как и Dual Shock 2. Будет запущен в продажу (а в Японии уже активно продается) все за те же \$34 и Mutitar. Если вы до сих пор не знаете, что скрывается за этим названием, практически созвучным с довольно известной маркой витаминов для всей семьи, то поясню, что это обыкновенный "расчетверитель". Правда, для многих он до сих пор остается достаточно необычной и экзотической вещью.

Одними из наиглавнейших периферийных устройств, безусловно, являются сетевая карта и жесткий диск, но о них мы здесь уже говорить не будем. Что касается всяких рулей с педалями, пистолетов и тому подобных вещей, то это, опять же, скорее территория Mad Catz и прочих производителей подобных вещей, о которых мы уже ранее говорили. Перечислять же все наименования, имеющиеся у них в наличии и постоянно пополняемые новыми моделями, сами понимаете, не является целью статьи. Естественно, помимо перечисленных здесь устройств существует еще и ряд такой продукции, как адаптеры, всевозможные шнуры (AV, S-Video и так далее), а также подставки для PlayStation 2, подробно описывать которые нет смысла по вполне понятным причинам.

Sony лицензирует формат PlayStation 2

Для большей эффективности захвата игрового (и не только) рынка компания Sony, которая в скором времени должна столкнуться с конкуренцией со стороны новых игровых консолей от Nintendo и Microsoft, решила взяться за лицензирование отдельных компонентов PlayStation 2 третьим компаниям, дабы те могли своими силами производить аналоги этой приставки. Если вы помните, подобным образом в свое время поступали 3DO и Sega, на сей раз такой ход решила предпринять и Sony. Несмотря на прекрасные продажи PlayStation 2, руководство компании уверено, что этот ее шаг еще больше расширит круг потребителей консоли. При этом не исключается, что формат PlayStation 2 будет включаться, например, в телевизоры и тому подобные устройства. Лицензированию подвергнутся Emotion Engine (процессор) и графический синтезатор, которые, к тому же, Sony намерена постепенно усовершенствовать. Например, новая версия Emotion Engine, по планам компании, должна увидеть свет в 2002 году, а затем еще и новое дополнение в 2005-м. Посмотрим, что из этого всего получится.

RULEZ



PLAYSTATION 2 HA E3:

10	ACTION/ADVENTURE	10
17	STRATEGY/RPG	17
20	SPORT	20
26	ACTION/ARCADE	26

Самые-самые ожидаемые

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Издатель: Konami
Разработчик: Konami West
Дата выхода: осень 2001

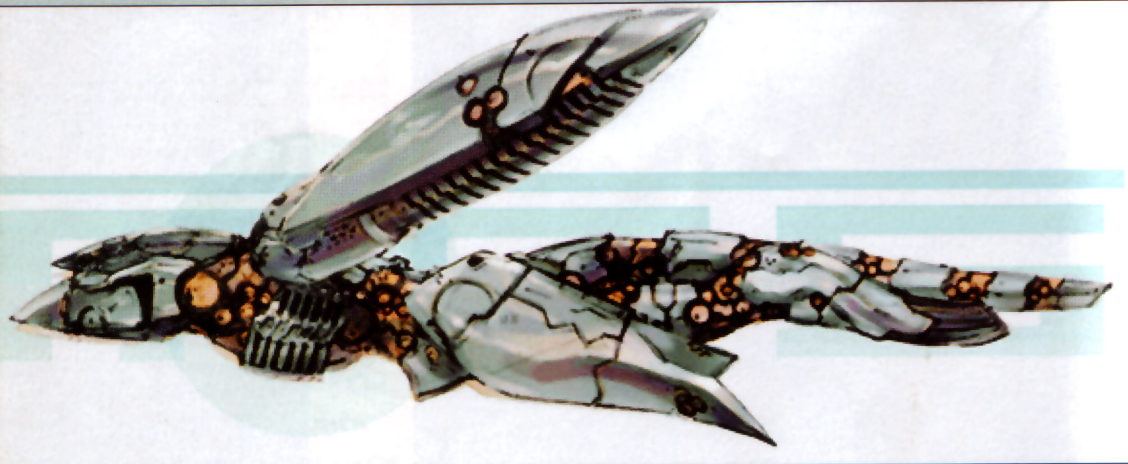
В том, что лучшая, по мнению как нашей редакции, так и большинства читателей, игра на PlayStation, рано или поздно получит свое продолжение, никаких сомнений не было и быть не могло. Чуть ли не единственный, не считая мимоходом успешного танцевального сериала суперхит от Konami обзавелся бы сик-

ACTION/ADVENTURE

лишь как продюсер, уделяя практически все свое время основному проекту. В десятиминутной видеопрезентации, которая помимо демонстрации ежечасно демонстрировалась на стенде Konami, собирая просто невероятные толпы, авторам игры удалось представить то, что многие поспешили назвать совершенством. Этот ролик оказался настолько впечатляющим, что Konami даже решила выпустить его вместе с некоторыми дополнительными ма-

шпионской игрой, то и продолжение его несет в себе развитие прежде всего сюжетной линии, отношений между героями и раскрытия каких-то новых сторон характера героев. Насквозь милитаризированный MGS на самом деле укрывал в себе глубокую и пронзительную антивоенную идею. В новой же серии главному герою придется столкнуться с новой силой, которая на самом деле была рождена все теми же монстрами, за которыми бравый Снейк гонялся всю первую

ности был разработан еще более страшный механизм, Metal Gear Ray, который один в состоянии бороться с целой армией Rex'ов. Но какие новые опасности сулит Ray, попади он в чужие руки? По законам жанра, все самое худшее, что может случиться, непременно случается. Так что порядком постаревшему Снейку придется вновь спасать себя, и весь мир от очередной катастрофы. Действие игры начинается (а может быть, и заканчивается) на гигантском танкере, а потом плавно перетекает на городские улицы Нью-Йорка. В банде Sons of Liberty, с которой вам теперь при-



велом вне зависимости от того, будь его создатель за или против. Hideo Kojima, превратившийся после завершения работы над Metal Gear Solid в настоящую суперзвезду игрового мира, видимо, также решил, что в его любимом детище не все еще идеально. Хотя, признаемся, мы не ожидали анонса второй части Metal Gear так скоро, особенно после объявления на весенней Tokyo Game Show уникальной Zone of the Enders, которая там была представлена как личный проект Коджимы. Незадолго же до начала ЕЗ компания Konami объявила о том, что за день до начала выставки она собирает экстренную пресс-конференцию для анонса некоего «революционного проекта». В общем-то большого секрета из того, что будет анонсирован именно Metal Gear Solid 2, никто и не делал. Вполне очевидным был и тот факт, что и первый MGS впервые был показан именно на этой выставке три года назад, зачаровав журналистов и профессионалов. Более того, и финансовый успех MGS в Америке был несравнимо выше, чем в Японии, где игра еле-еле продавалась тиражом чуть меньше миллиона копий, в то время как в США разошлось около трех миллионов. Тут же выяснилось, что и проектом ZOE Kojima занимается



териалами на особом издании DVD, которое будет продаваться в Японии с середины лета.

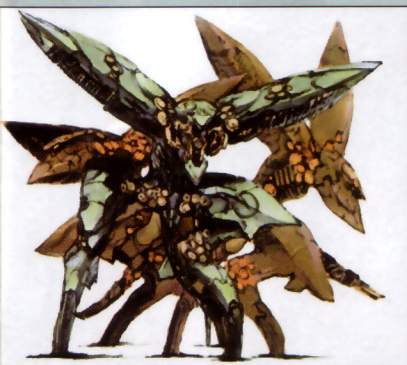
MGS2: Sons of Liberty представляет собой вполне органичное и логичное продолжение истории, начатой в первой серии игры. Но не стоит ждать от этого сиквела того же, что ждут от многих других. «Больше монстров, оружия, уровней и улучшенная графика», — это сказано вовсе не про MGS2. Поскольку в основе своей Metal Gear Solid всегда был больше интерактивной драмой, чем просто

часть и которых, как казалось победил. Однако спасение мира от ядерной войны вовсе не означало спасение его от других бед и несчастий, которые принес проект Metal Gear Rex. Технология изготовления роботов типа Rex была похищена, и все государства мира принялись оснащать свои армии этими чудесами техники, и буквально за десять лет количество изготовленных роботов превысило все разумные пределы. Впрочем, американцев жуткая история, рассказанная в MGS, ничему не научила, и в обстановке полной секрет-



даться иметь дело, немало знакомых по Fox Hound лиц, причем одну из первых скрипок в организации играет знаменитый Revolver Ocelot с непонятно каким образом приросшей обратно рукой, которую ему еще в самом начале MGS отрубил ниндзя. Помимо него, вы сможете встретиться и с Liquid Snake'ом, который то ли сумел выжить, то ли попросту был клонирован.

MGS2 стал лучшей, и увы, чуть ли не единственной демонстрацией всех технических возможностей



PlayStation2 на E3 в этом году, и именно поэтому, как нам кажется, проект вызвал такое сумасшествие. Просто появилась хотя бы одна игра, которая не просто оправдывает ожидания, а превосходит их буквально во всем. Тем не менее, нам известно, что автор игры, Hideo Kojima, который не только является ее продюсером, но также написал сценарий и лично возглавляет проект, не слишком доволен возможностями PS2, и утверждает, что Sony несколько преувеличила их в собственных мелких (и не очень) политических интересах. В частности, автор игры пожаловался на сложность программирования графических библиотек и некоторых спецэффектов. Конечно же, MGS2 нельзя считать типичной технологической демонстрацией, для этого в игре слишком мало цветов, она слишком театральна и не предлагает зрению ничего, кроме стандартных серо-зеленых текстур, скрывающих высокодетализированные полигональные модели, да фантастических дождевых эффектов, когда герой гуляет по палубе танкера в страшнейший шторм. Кстати, именно этот дождь в показанном тысячам зрителей ролике заслуживает самых громких аплодисментов. Это вам не просто картинка в вертикальную полосочку, в MGS2 потоки воды кажутся более, чем реальными, струи воды различаются по своей толщине, скорости, направлению движения. Обрушиваясь на плечи героя, они частично отлетают брызгами, а частично — стекают по водонепроницаемому костюму. Но зато в игре нет модных отражений, гигантских текстур, всяческих фейерверков и прочей дребедени, которой любят потчевать нас современные разработчики. И не будь первый MGS



столь популярен, вторую часть сочли бы просто очередным «нишевым», хотя и весьма красивым, продуктом. Музыкальное сопровождение к новому MGS пишет достаточно известный в Голливуде композитор Harry Gregson-Williams, который создал звуковую дорожку к таким фильмам, как «Враг Государства» и «Скала», и судя по первым впечатлениям, музыка в MGS2 как нельзя лучше подходит к происходящему на экране. Что же касается собственно игрового процесса, то его в демонстрировавшемся ролике не так уж и много. Более того, аудитории, как всегда представили Sons of Liberty как супернавороченный, сверхреалистичный Action со шпионскими элементами. Примерно то же самое обещал Kojima и в первом MGS, и как это разработчиков не линчевали прилюдно после выхода игры, мне лично до сих пор не понятно. Тем более показательно, что во всех многочисленных интервью, которые появились после завершения выставки, Hideo Kojima и словом не обмолвился обо всяких там видах оружия или физических аспектах проблемы сотни-разбивающихся-одновременно-от-автоматной-очереди-бутылок-с-крепкими-алкогольными-напитками. Напротив, мастер предпочел весьма пространственные разговоры о сосуществовании видов, эволюции, цифровой жизни и прочих далеких от полигонов и пистолетов вещах. Я абсолютно не сомневаюсь в том, что о Metal Gear Solid 2 даже после такой внушительной презентации мы все еще ничего не знаем. Впрочем, это как раз не повод для опасений. Наоборот, именно благодаря любви Konami к секретности у нас еще будет не один повод обратиться к этому проекту, с легкостью занявшему пустовавшую до этого нишу самого ожидаемого проекта на PlayStation2.

Сергей Амирджанов

Onimusha: Warlords

Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Дата выхода: осень 2000

Onimusha: Warlords — проект достаточно своеобразный, постоянно вызывающий непреодолимое желание поизмыаться над ним и со смехом порассуждать о том, как тысячи игроков побегут в магазин за продуктом, который в чем-то можно даже назвать квинтэссенцией капкомовского стремления продавать одно и то же в больших количествах, но под разными названиями. Да и еще, порой, халтура при этом.

Ну, с «квинтэссенцией» я немного порячился, хотя до этого, в самом деле, не так уж и далеко. Просто посмотрите на историю проекта Onimusha: Warlords. Изначально-то готовилась эта игра — типичный клон Resident Evil — для Nintendo 64, приставки весьма обделенной резидентами до определенного времени. Игрушку поразрабатывали некоторое время, а потом это дело бросили, проект прикрыли и все такое. Но выбрасывать что-нибудь не в традициях Capcom, использующей все попадающееся под руку. Так что спустя определенный срок Onimusha была реанимирована для PlayStation, о чем мы в свое время писали. Работа над продуктом шла своим чередом, когда вдруг стало модным и перспективным анонсировать проекты для совсем свеженькой PlayStation 2, кричать о различных невообразимых launch titles и так далее. Capcom долго не размышляла — хватаем обыкновенную игрушку для первой PS и анонсируем ее для PS второй. А то, что там и бэкграунды пререндеренные, смотрится все как-то не совсем приемлемо для PlayStation 2 — это ерунда. Между тем Onimusha: Warlords провела в разработке еще

немалый срок, и уже даже близится дата японского релиза. Скажем спасибо Capcom — что-то с игрой явно делали, а потому внешний вид, по крайней мере, она все же имеет вполне пристойный. Местами.

Основным поводом для издевательств над Onimusha были и остаются бэкграунды, о которых я уже упоминал. Вы обязательно спросите, какого лешего мы, уроды, к этому прицепились, и ответ вы получите, причем даже не уродский. Помнится, в «Письмах» на нас покрикивали по поводу некоторых возмущений тем, что Resident Evil 3 Nemesis, мол, не полностью трехмерен, как тот же Dino Crisis, и все в таком духе. Упор некоторые читатели делали на то, что порядком надоевшая пререндеренность выглядит «красивше», чем трехмерность, на поверку оказывающаяся серой и некрасивой (хотя весьма эффективной с точки зрения других аспектов, о чем никто и не вспоминал). Но если по поводу ситуации с играми на первой PlayStation еще можно поспорить (но только немного,

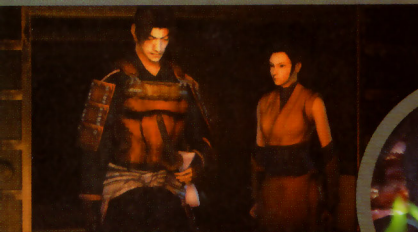
Вообще, как вы все понимаете, сама по себе эта самая Onimusha является самым настоящим Resident Evil, хотя оригинальность, надо сказать, нулю не равна. Она равна единице! ;)

правы-то все равно мы, как ни крути :)), то, извините, когда речь идет о PlayStation 2 с ее возможностями, то об архаизмах в стиле первого Resident Evil как-то даже говорить не пристало. А тут, понимаешь, можно сказать, относительно крупный проект и такое... Впрочем, во всем остальном, что касается графического оформления, у Onimusha, вроде, все в порядке. Спецэффекты очень даже симпатичны, огонечки там всякие, листва на деревьях, развевающаяся одежда, детализация персонажей находится на весьма солидном уровне, что не удивительно, учитывая сколько полигонов было задействовано на них. Вообще видно, что все-таки с игрой после ее анонса на новую консоль что-то явно делали, хоть и верится в это с трудом :).

Вообще, как вы все понимаете, сама по себе эта самая Onimusha является самым настоящим Resident Evil, хотя оригинальность, надо сказать, нулю не равна. Она равна единице! ;)

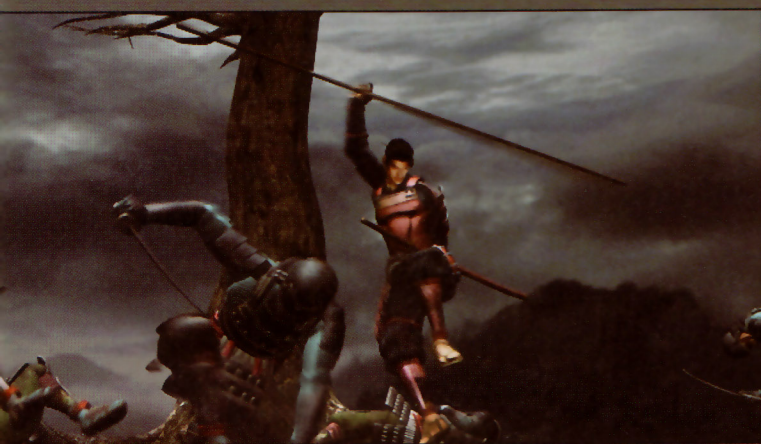
самом деле, дело обстоит почти так же, как и в случае с Dino Crisis. Там зомбииков меняли на динозавров, в Onimusha их поменяют на чужаков с катанами. Так у Capcom рождаются «новые» игры. Понятно, конечно, что изменениям также подлежат весь антураж, ведь по сюжету у нас на дворе XVI век, средневековая Япония... Кстати, персонажами «онимушки» даже, по идее, станут некоторые вполне исторические личности. Главного же чужака зовут Samanosuke, и как раз им вы и будете управлять по ходу игры, спасая самую настоящую японскую принцессу и уничтожая нехороших воинов-демонов, что встают у вас на пути, попутно собирая магические камешки, предназначенные для вашего не менее магического, чем они, меча.

Все эта беготня по уровням и устранение противников, как водится, производится в достаточно ортодоксальной манере, хотя и с определенным количеством доработок, потому как, согласитесь, стрельба

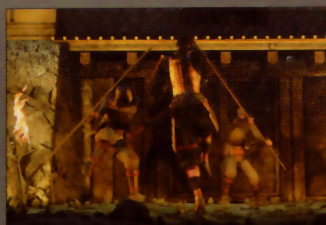




сеть от того, сколько тех самых волшебных камушков, поисками которых вы должны заняться, окажется найдено. Делятся они, к слову, на камни ветра, огня и молнии, и в значительной степени также все зависит и от умелого, чуть ли не стратегического их использования. Порой даже не в боевых целях, так как иногда это барахлишко необходимо для открытия новых игровых участков.



из пистолетов немного (самую малость) отличается от маханий шашками. Потому Samanosuke сможет проводить разные виды атак в зависимости от зажимаемых игроком кнопок. Вы сможете назначить вид удара меча (вертикальный, горизонтальный и проч.), сделать одно резкое движение или провести комбинацию рассечения воздуха/плоти, комбу вот, вроде, даже запустить. Правда, заметим, пострелять нашему персонажу в какой-то мере, вероятно, все-таки тоже удастся, так как основное его оружие — Demon Sword — имеет способность кастовать заклятия вроде электрических разрядов или энергетических сгустков. Количество и качество доступных вам заклятий, а также непосредственно характеристики меча, его способность наносить повреждения, по всей видимости, будут зави-



Помимо Demon Sword (ну а также «второстепенных» видов оружия), наш храбрый японец будет обладать любопытным оружием, которое зовется Demon Hand, представляющее собой особую (и, как водится, тоже магическую) перчатку, рвущую противников на куски. Наверное, интересная будет штука, особенно если мяса и крови потом будет много! Впрочем, на самом деле ни того, ни другого поклонники смертельных комбатов и кармагедонов все же не увидят, так как наши противники в Onimusha — существа сверхъестественные, а потому, по замыслу разработчиков, кровь у них зеленая и все в таком же духе, близком к пресловутому cartoon violence.

Действие Onimusha: Warlords будет активно развиваться как внутри зданий, так и на открытых пространствах, и однообразие, как утверждается, не будет. Игроку постоянно придется взбираться по лес-

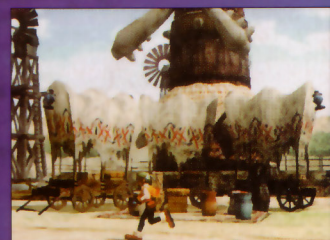
ницам, преодолевать различные препятствия и, само собой, решать некое подобие головоломок, степень сложности которых, очень возможно, все также будут подгонять под уровень интеллекта среднестатистического американца. Это я пошутил. На самом деле, сами понимаете, в подобных играх квестовые извращения не очень-то и нужны. Нам бы монстров нарубить, понимаешь, не до этого как-то. Сарсом и сама понимает пожелания игроков, потому откровенно и заявляет, что



в Onimusha: Warlords никаких особых поползновений не будет, а упор ставится на суровый action.

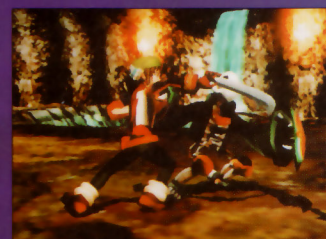
Onimusha: Warlords, безусловно, должна придти по душе поклонникам жанра, на которых эта игра, собственно, изначально и рассчитывалась. Этим самым поклонникам как раз и будет плевать, что изготавила Сарсом очередной ультракоммерческий продукт, который, даже местами, не удосужилась поднять до уровня стандартов консоли, на которой он выходит. Но мыслит культовая игровая компания правильно, отмечая про себя, что поклонники Resident Evil неистребимы, а значит проекты, подобные этому, обязательно будут окупаться. Впрочем, несмотря на тотальную вторичность Onimusha: Warlords и ряд отвращающих от нее черт, любопытные моменты найдутся и в подобной игре, так что полюбоваться на нее очень даже стоит. И потом Dino Crisis тоже вот некоторые попинать любили, и ничего, играть вроде можно. Хотя кому-то и не очень нужно.

Александр Щербаков



Издатель/разработчик: Sony
Дата выхода в Европе: конец 2000

Впервые продемонстрированная на премьере PS2 в Японии, приключенческая игра с элементами RPG и симулятора (в ней вам придется строить свои деревни) Dark Cloud пока остается под завесой тайны. Снимать ее новые скриншоты пока не разрешают, а про ее игровой процесс до сих пор практически ничего точно не известно. Тем не менее, у этого проекта явно есть потенциал, а это значит, что мы к нему еще вернемся.



Star Wars Episode I: Starfighter

Издатель: LucasArts

Разработчик: LucasArts

Дата выхода: осень-зима 2000

То, что LucasArts с выходом первого эпизода «Звездных Войн» будет наживаться на своем блокбастере, знали все. Мало вот только кто полагал, что с таким остревением и с такими конечными результатами.

Мало того, что поток игр по мотивам Phantom Menace растет не по дням, а как тяжесть в голове после бутылки водки, так еще и качество всех этих многочисленных продуктов после появления их на прилавках зачастую сравнимо разве что с тем, что получается, когда желудок начинает выталкивать выпитую «родимую». Но все-таки теплится надежда, что контора с такой славной (местами) историей, как LucasArts, все-таки наконец-то выпустит что-то путное. И, похоже, после потребления коллоидных Jedi Power Battles у нас есть некоторый шанс получить нечто более-менее удобоваримое в лице Star Wars Episode I: Starfighter для PlayStation 2.

Как становится понятно из того же названия, Star Wars Episode I: Starfighter представляет собой леталку, опыт по созданию которых у LucasArts имеется очень даже солидный. Правда, в данном случае мы получим не то, что принято называть «космическим симулято-

ром», в духе, скажем, Wing Commander или, если уж говорить о «звездных», X-Wing или Tie Fighter (или и то и другое вместе, то бишь X-Wing vs. Tie Fighter). Реально Star Wars Episode I: Starfighter походит на достаточно известный Rogue Squadron, что имеется в наличии для PC и Nintendo 64. То есть, по сути, Starfighter это такой летательный шутер, достаточно упрощенный, но все равно со стандартной структурой, то есть с выполнением миссий и так далее. Достаточно симпатично получается, хотя, надо сказать, конкретно Rogue Squadron не был особенно интересным продуктом, впрочем, и в однозначный отстой его отнести никогда нельзя было.

Действие Star Wars Episode I:

Starfighter протекает, как бывает обычно в случаях, подобных этому, параллельно основной сюжетной канве фильмешника, хотя местами и пересекаясь с ней в некоторых точках, опровергая тем самым законы геометрии. Поуправлять нам придется тремя пилотами: Rhys Dallows, Vana Sage и Nym, чьи имена говорят об очень и очень многом :). Вся эта компашка в течение игры успеет попользовать массу различных летательных аппаратов разной степени навороченности общим количеством примерно в два десятка штук, что достаточно нехило.

Графически Star Wars Episode I: Starfighter вполне впечатляет, как и большинство достаточно серьезных проектов для PlayStation 2. Особенно неплохое впечатление производят размеры территорий, на которых происходят воздушные баталии — чтобы достичь границы экрана, нужно пролететь очень и очень солидное расстояние. При этом на вашем пути, естественно, не вылезают из ниоткуда объекты



(не скрываясь в то же время в тумане, как это часто бывает), и вообще ландшафты производят весьма неплохое впечатление, так же как и перемещающаяся по ним техника, не говоря уже об аппаратах, находящихся в воздухе, выглядящих вполне симпатично, с отливками хрома, а также возможностью живописно отображать полученные по ходу игры повреждения, красиво дымить и смачно взрываться, оставляя в атмосфере запах гари и сора обломками.

Короче, несмотря на сыпавшийся на нас в последнее и предпоследнее время поток из низкопробных поделок от LucasArts, эта все еще, как ни странно, уважаемая компания собирается сделать свой первый проект для PlayStation 2 действительно неплохим и вполне качественным, хотя и без особых претензий и выпендрежей, которые тем более в Star Wars Episode I: Starfighter смотрелись бы несколько нелепо.

Александр Щербаков



Z.O.E.

Издатель: Konami
Разработчик: Konami West
Дата выхода: зима 2000

Если анонс несомненно более крупного и сенсационного проекта Metal Gear Solid 2 Konami приберегла для дружелюбной (порой даже чрезмерно) к этому сериалу американской публики, то о существовании Zone of the Enders мы знали еще с конца марта, когда игра была впервые представлена японской аудитории на Tokyo Game Show. После же тщательного изучения во-многом идентичной японской видеопрезентации этого интригующего проекта, мы, наконец-то решили, что теперь имеем возможность хоть что-то о нем рассказать.

Итак, ZOE — детище трех весьма популярных личностей в японской игровой и киноиндустрии. Это создатель и дизайнер популярнейшего анимационного сериала Gundam, а также, продюсер сенсационного и любимого в Японии симулятора общения со школьницами Tokimeki Memorial и, разумеется, сам Hideo Kojima, создатель Metal Gear Solid и чуть ли не лицо всей компании Konami. По составу участников проекта несложно догадаться и о его жанровой принадлежности: вполне естественным выбором стал Action/Adventure в ярком анимешном стиле с роботами и душещипательной историей о судьбах Солнечной системы. Но даже учитывая чрезмерно узкую японскую направленность этого проекта, все равно с первого взгляда он вызывает к себе такую симпатию, что не обратить на него внимания становится просто невозможно. Тем более, что и сама Konami инстинктивно пытается продвигать свое очередное детище (правда, скорее в качестве какого-то колоритного дописка к MGS2. Не удивлюсь даже, если игра поступит в продажу в комплекте с демкой нового супершедевра) как на японском, так и на американском рынках.

В истории ZOE есть все, что полагается иметь настоящей космической мыльной опере. Главный герой, Leo — одинокий, нелюдимый и глубоко ушедший в себя подросток с поразительными способностями. Космическая колония, расположенная на одном из спутников Юпитера. Таинственные обитатели «Окраинной Зоны» на самой границе Солнечной системы, устраивающие налет на родной дом Leo. Брошенный кем-то пилотируемый робот, которого как раз и находит разочаровавшийся в жизни герой. И две очаровательные спутницы, юная романтически настроенная Celvise, и Viola, которая чуть постарше их обоих и оттого ощущающая себя настоящим прожженным космическим волком. Вся эта троица будет летать меж планет в поисках ответа на главный вопрос: «Кто же такие эти Enders и отчего они столь воинственны». Финал предугадать нетрудно, однако мы не исключаем



возможности, что у Kojima как и в случае с Metal Gear Solid есть свои особые идеи на этот счет.

Надо сказать, что работа над проектом распределилась между тремя мэтрами совершенно необычно. Так, например, Noriaki Okamura, продюсер Tokimeki Memorial, который никогда в жизни ничего кроме симуляторов девочек не делал, стал главным дизайнером, художником, создававший роботов в Gundam, в ZOE занимается дизайном персонажей (заметьте, не роботов!). Ну а прекрасный художник Yoji Shinkawa, который создавал героев MGS, теперь занимается дизайном всех роботов в ZOE. В общем — это типичный пример того, как уставшие заниматься одним и тем же художники и дизайнеры пробуют что-то для себя абсолютно новое. И как нам кажется, из этой «пробы пера» под руководством опытейшего Hideo Kojima должно в результате получиться что-то сенсационное.

Игровой процесс ZOE будет состоять из космических сражений на роботах, причем нам достоверно известно, что все управление железным чудовищем будет сведено к аналоговому штурвалу и двум кнопкам — каким образом, это уже дру-

гой вопрос. В игре будут как битвы один-на-один, так и настоящие побоища, в которых на каждой из сторон будут участвовать десятки единиц техники. В промежутках же между боями перед вашими глазами будет разворачиваться сюжетная линия, передаваемая выполненными на движке роликами с трехмерными персонажами, выполненными по технологии, которая затем будет использована в Tokimeki Memorial 3D. Графика в ZOE даже для PlayStation2 смотрится чрезвычайно эффектно, несмотря на недолгий пока срок разработки. Думается, что к своему выходу игра сможет



показать настоящий графический потенциал приставки.

В общем, как вы уже догадались, Zone of the Enders можно будет смело называть «прорывом года». Если конечно, этот прорыв состоится, как пока обещает Konami, нынешней зимой...

Сергей Амирджанов

Timesplitters

Издатель: Eidos

Разработчик: Free Radical Design

Дата выхода: 26 октября 2000 года

Утверждают, что древние мудрецы учили: «Государства, правители и цивилизации приходят и уходят, а люди остаются все теми же». Примерно то же самое можно сказать и про мир видеоигр: «Консоли приходят и уходят, а жанры игр остаются все теми же». Придумать что-то кардинально новое в сфере жанров, судя по всему, уже просто невозможно — все пути уже намечены, хожены и перехожены. Изменяются только детали и качество исполнения. В этом нет ничего трагического и безнадёжного: это данность, которая, к счастью, оставляет много места для бесконечного совершенствования технологии и фантазии ее разработчиков... Вот мы дожили до появления PlayStation 2. Что она нам может предложить? Всем известны и беспрецедентно высокий уровень графики, и максимум возможностей быстрой реакции, но описывать многочисленные грани технического прогресса просто не имеет смысла. В конце концов — все это

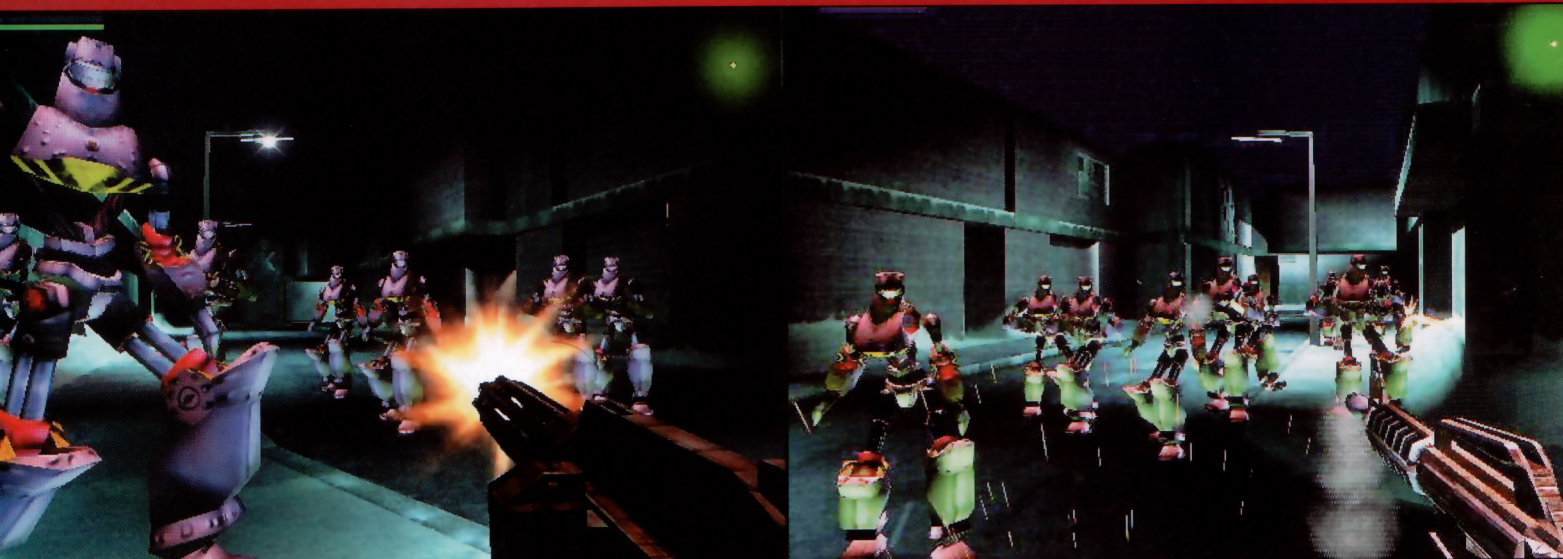
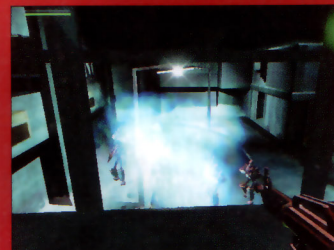
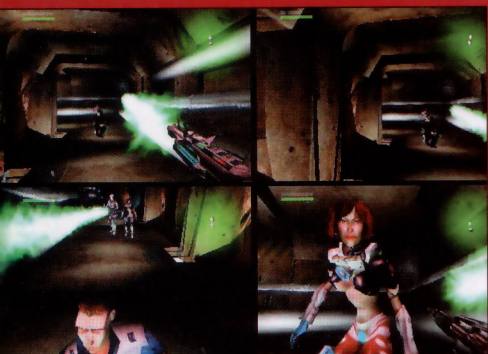
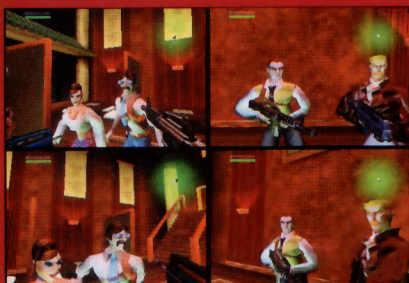
лишь средства для создания новых форм при уже известном содержании: adventure, racing, fighting, simulation, 3D-action.

На этот раз речь пойдет о представителе последнего жанра. Многоуважаемая компания Eidos Interactive, чьи заслуги перечислять просто не имеет смысла по причине их всемирной известности, решила скооперироваться с командой разработчиков Free Radical Design с целью осчастливить игровую общественность новым релизом для SPS 2. Free Radical Design уже успели себя зарекомендовать такими проектами, как Golden Eye и Perfect Dark для Nintendo 64, так что упрекать их в пионерстве и неопытности не приходится. Имя их новой игры — Timesplitters, что по-русски можно перевести как «Раскалыватели Времени». Стилистически — это будет action/shooter от первого лица, нечто среднее между PC-шными Unreal Tournament и Quake 3 (для тех, кто не знает — концепции этих игр построены на динамичных поединках один на один, а-ля deathmatch). Сюжет игры строится вокруг запутанной истории с timesplitters, некими злонамеренными существами, неожиданно пробудившимися от многовекового сна с целью... Впрочем, неважно какой. Их главной силой оказывается способность вторгаться в историю человечества, сея смуту, раздоры и вражду, к чему они с удовольствием и приступают. Этот сценарный ход дает большие просторы для дизайнерской фантазии: уровни игры охватывают огромный временной промежуток — от 1935 года вплоть до далекого 2035. Игровой процесс же представляет собой серию deathmatch-евых сражений (будь то живые или AI противники) и обещает быть ориентированным в первую очередь на стремительное развитие событий. Среди наиболее любопытных опций Timesplitters стоит выделить наличие редактора карт, с помощью которого играющие

смогут сами создавать свои многоуровневые арены. Это особенно актуально в связи с доступностью достаточно широкого многопользовательского режима: смогут одновременно сойтись на поле боя вплоть до 4 игроков (конечно, split-screen не дает равноценного компьютерному варианту deathmatch-a, но все же...). Создатели Timesplitters во многом ориентируются на пышные 3D-action, этим, наверное, и объясняется наличие таких нестандартных для SPS-игр режимов, как capture the flag и last stand. Разработчики надеются и, по всей видимости, не беспочвенно, что Timesplitters может оказаться одной из самых удачных игр в своем жанре на этапе, так сказать, становления PlayStation 2. По крайней мере, мы можем надеяться, что опыт Free Radical Design позволит оптимально совместить увлекательность и оригиналь-

ность концепции с огромными возможностями SPS 2. Как знать — не станет ли этот опус от Eidos законодателем жанра для новой консоли, каким в свое время оказался Tomb Raider для первой PlayStation? Так или иначе, будем следить за развитием событий.

Иван Напреенко



Пища для мозгов

STRATEGY/RPG

Summoner

Издатель: THQ
Разработчик: Volition
Дата выхода: осень 2000

Издательство THQ известно большинству игроков как весьма крупный реслинг-выпускатель, а потому вызывает некоторое удивление, что именно эта компания будет выпускать такой, прямо скажем, нетипичный для нее продукт, как Summoner.

Вообще нынче Summoner вполне можно считать одной из наиболее перспективных ролевых игр как для PC, так и для PlayStation 2, на которую он был заявлен. Причин на то достаточно много, и, собственно, для копошения в них эта статья и предназначена.

Начнем с того, что разработкой Summoner занимается компания

Volition, известная, прежде всего, как осколок команды разработчиков Descent и создатель ответвления этой легендарной серии в виде Freespace. Несмотря на шутерное прошлое (и настоящее) Volition также взялась за RPG-проект, который, так получилось, привлекает внимание рядом отличных идей, заявленных для реализации, стремлением к глубокой проработке многих важных аспектов игры, а также достаточно интересным игровым процессом, не лишенным весьма даже существенной оригинальности.

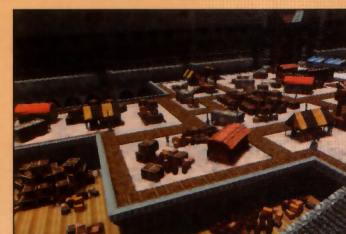
Завязка Summoner отличается некоторой необычностью, впрочем, не хлещущей через край. Главным героем является некий Joseph, обладающий способностью призывать демонов (отсюда, собственно, и такое название игры). За пять лет до начала основных событий сила Джозефа неожиданно высвободилась, что привело к уничтожению родного городка незадачливого саммонера. Тот, естественно, очень

даже опечалился поначалу, но долго не горевал сидя на одном месте, так как смекнул, что такой, пусть и неумышленной, выходки ему не простят, вследствие чего переехал в спешном порядке в другой город. Там он и обитал, пообещав самому себе более не пользоваться своей силой. И все бы было хорошо, да вот с соседнего континента, зовущегося Orenia, набежала армия, главным заданием которой является уничтожение Джозефа. Вызвано же это было тем, что в некоем древнем предсказании было сказано, что однажды королю Орении грозит гибель от рук чародея-демоновывозителя. На этой радостной ноте нам и предстоит вступить в игру.

Собственно, тут стоит сказать пару слов о мире, в котором разворачивается действие Summoner. Чем он вызывает дополнительный интерес, так это непохожестью на все эти стандартные толкинизированные универсы, предлагая нам кое-что повкуснее (хотя, возможно, у кого-то вкусы и немного другие). Например, два основных континента в саммонеровском world'e сделаны таким образом, что Medeva создана как некоторое подобие средневековой Европы, а Orenian в ключе, присущем восточным странам. При этом все соответствующие такому положению дел детали проработаны должным образом, нужные элементы культуры внесены, а сюжет подогнан, как надо. Основные города, в которых мы побываем, имеют свою индивидуальность, архитектурные особенности, а также историю.

Что касается размеров игрового пространства, то, как говорят, в связи с этим нас ждет приятный сюрприз.

Естественно, все это будет отображено должным образом, причем в полном 3D, да еще со скелетной анимацией действующих лиц игры. Действительно, смотрится Summoner достаточно неплохо, хотя на данный момент разработчики не могут до конца справиться со слабым количеством выводимых на экран кадров в секунду, но,



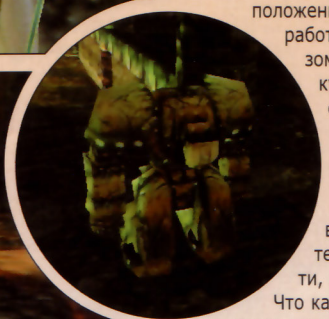
как нас заверяют, это дело времени.

Но здесь интересности, можно сказать, только начинаются. Следуя примеру Baldur's Gate, разработчики взяли за отображение взаимоотношений в вашей партии (в ключе, немного отличном от японских ролевиков, сами понимаете). Всего в отряде одновременно могут присутствовать до пяти существ (включая Джозефа), причем это могут быть как ваши попутчики, так и призванные вами демоны. Путешествующие с вами персонажи достаточно любопытны и здорово отличаются от стандартных наборов искателей приключений. Jekhar, например, будет бродить с вами, замысливая месть, потому как он был жителем того самого городишки, что Джозеф уничтожил. Flece, вор по профессии, видит в главном герое добычу и старается не упустить возможность его обчистить. И у другие ваши «товарищи» будут тоже не намного лучше. Весело, не правда ли?

Влияние Baldur's Gate прослеживается и еще в одном моменте — в поединках. То есть проходят они в реальном времени, но только до тех пор, пока вы не остановите на время игру и не отдадите новые команды. Очень удобно, надо сказать.

Короче, Summoner эта такая игра, которую действительно стоит ждать. А выпустить ее обещают уже где-то в октябре этого года.

Александр Щербаков



Kessen

Издатель: Борис
Разработчик: Koei
Дата выхода: 26 октября 2000 года

Для такой молодой, можно даже сказать новорожденной игровой платформы, которой является SPS 2, количество уже выпущенных игр почти феноменально высоко, что наглядно демонстрирует степень заинтересованности как фанатов, так и разработчиков в возможностях законной наследницы PlayStation. Тем не менее этот стремительно нарастающий поток еще не слишком широк, так что каждый выпускаемый или же планируемый проект привлекает к себе пристальное внимание всей игровой общественности. Разработчики активно исследуют и занимают пока еще не оккупированные пределы молодой вселенной PlayStation 2. Вот, к примеру, команда Koei, работавшая с разными консолями и заслужившая всемирное признание и уважение благодаря своим real-strategy проектам (вспомните исторические RTS серии вроде Romance of the Three Kingdoms и Nobunaga's Ambition). Нелзя сказать, что эти игры становились массовым развлечением, в первую очередь из-за их сложности (печально, но факт — среднестатистический геймер не слишком адекватно реагирует на игры, которые невозможно освоить за полчаса). Фактически для SPS 2 стратегий в реальном времени пока еще не существует. Тем свежее и неожиданней будет появление Kessen — первой исторической RTS для PlayStation 2 от Koei. Игра уже выпущена в Японии, но дата ее выхода во

2000 ■ 鳥龙近

一騎討ち

2300 ■ 井伊直政



всем остальном мире остается под вопросом. В первую очередь это связано с трудностями перевода на английский колоссального объема японских диалогов и комментариев, сопровождающих игровой процесс (Kessen выходит на DVD, а не на обычном CD, и это делается именно из-за сложнейшего звукового сопровождения). Однако, пока не подтвердившейся информации, Electronic Arts уже взяли на себя труды по превращению Kessen в общедоступное англоязычное развлечение. Дай-то Бог, чтобы так оно и оказалось!

Kessen в переводе означает «решительное сражение». Речь идет о битве при Секигахара, произошедшей в средневековой самурайской Японии и предreshившей судьбы страны на ближайшие два столетия. Сражались войска военачальника Иесасу Токугава с армией полководца Митсунари Ишида. Игра предоставляет возможность изменить ход истории как в пользу первого героя, так и второго (смотря за кого играть).

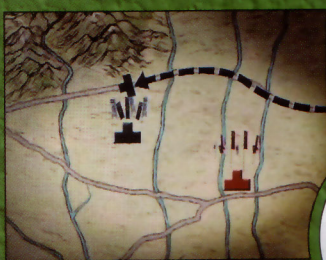
Цели и задачи вашей кампании наглядно разъясняются на видеобрифинге, после чего вы сможете перейти к непосредственному военным действиям. Уже сейчас понятно: главным достоинством игры является ее визуальное оформление. Даже не имея возможности детально исследовать нюансы игрового процесса, оказавшись поражен масштабностью и величием батальных сцен аля «Храброе сердце». Еще бы: авторы обещали сразу до 300 (!) воинов на одном поле битвы, что наглядно демонстрирует, на что способна SPS 2. Только представьте себе такую живую массу сражающихся фигур, где каждый действует в соответствии со своей анимацией, со своими уникальными, предусмотренными дотошными разработчиками боевыми характеристиками. Подозреваю, что иной раз даже играть не захочется, а потянет просто сидеть и наслаждаться этой красотой... Итак, даже не вдаваясь в подробности навороченных спецэффектов, становится понятно, что графика игры обещает быть на феноменально высоком уровне.

Что же касается звукового сопровождения, то можно догадаться, какова будет его навороченность, если ради него игру выпускают на DVD!



Вносить какие-либо суждения о деталях игрового процесса пока еще рано. Хотя, например, тот факт, что авторы предусматривают возможность вести бой как отдавая общие приказания от лица военачальника, так и от лица любого (!) конкретного воина, полностью погружаясь в атмосферу кровопролитного средневекового сражения, говорит о многом. Очевидно, что Kessen делают профессионалы, и профессиональный почерк Koei наверняка будет весьма ощутим в конечном продукте. Остается надеяться, что мы таки доживем до «обанглизывания» Kessen-a. А пока остается признать, что эта игра обещает быть одним из самых интересных RTS-проектов для новой консоли.

Иван Напреенко



Reiselled: Ephemeral Phantasia

Издатель/разработчик: Konami
Дата выхода: осень 2000

Reiselled до сих пор остается единственной настоящей японской RPG для PS2, чьи скриншоты мы можем сегодня опубликовать и выход которой намечен уже на 2000 год. И пусть по своему виду и содержанию он явно не дотягивает до игры «нового поколения» (точно такие же игры, а то и лучше, вы можете найти и на PlayStation), в отсутствие достойной конкуренции ему будет довольно просто понравиться владельцам PS2. Более подробно о нем мы поговорим чуть позже, когда выйдет в свет его японская версия.



Theme Park World

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Bullfrog

Дата выхода: 26 октября 2000 года

Theme Park World классический симулятор менеджмента от компании Bullfrog, в марте этого года с успехом дебютировавший на PlayStation, в течение ближайших шести месяцев будет адаптирован для нового поколения Sony'вских приставок. По крайней мере именно в такой срок пообещали уложиться представители Electronic Arts,

публиковали обзор PSX версии игры), вкратце расскажу, что же такое Theme Park и с чем его «едят». TPW, как уже упоминалось выше — симулятор менеджмента. В подобных играх на игрока возлагается роль управляющего чем-либо, и он, в меру сил своих, вынужден «крутиться» и «вертеться», дабы свести концы с концами и не остаться, так сказать, в минусе.

В данном конкретном случае Bullfrog дает нам шанс испытать свои силы в качестве директора парка развлечений. Изначально

В частности, теперь игра поделена на уровни, прохождение каждого из которых требует выполнения определенных условий (например: набрать определенную сумму денег или обслужить заданное коли-

вообще останутся нетронутыми. Большая же часть изменений коснется графической стороны. PS2 Theme Park World выглядит совершенно идентично версии для PC, а местами даже превосходит ее. В частности проработка трехмер-

ных объектов и детализация на порядок лучше, да и неслабая PS2 библиотека спецэффектов пришлась как нельзя кстати. Также в качестве новинок заявлено несколько новых «эксклюзивных» аттракционов и пара мини-игр. Впрочем, вышеупомянутого явно недостаточно, чтобы назвать PS2 версию полнос-



чество посетителей). Сам же парк теперь может быть выдержан в одном из четырех возможных стилей: Lost Kingdom, Halloween, Space Zone и Wonder Land.

Однако главной «изюминкой» TPW стала полная трехмерность и возможность, «вселившись» в любого посетителя, самостоятельно прогуляться по творению рук своих, лично испробовав все аттракционы. Именно на этом, кстати, и базируется большая часть встроенных мини-игр (автомобильные гонки, американские горки и т.д.).

тью оригинальной и самостоятельной игрой. Гораздо уместнее здесь слово «порт» (игра, перенесенная с одной игровой платформы на другую), но «порт» крепко сбитый и качественный. В любом случае поклонники Theme Park и просто любители жанра останутся довольны, а это, по-моему, главное.

Алексей Ковалев



анонсировавшие проект на прошедшей весной этого года выставке E3.

Для тех, кто не в курсе событий (в мартовском номере журнала мы

получив в свое распоряжение энную сумму денег и участок земли, игрок должен построить конкурентоспособное развлекательное заведение. Однако одним строительством аттракционов и сбором денег за билеты обязанности менеджера не ограничиваются. На плечи игрока ложится множество забот. Начиная с таких глобальных задач, как найм персонала, и заканчивая пустяками, вроде наличия туалетной бумаги в «клозетах». Все эти «мелочи» являются неизменными спутниками игрового процесса еще со времен первого Theme Park, впрочем сказать, что серия застыла на месте, нельзя. С выходом каждой новой части Bullfrog привносит в игровой процесс определенные нововведения (что, впрочем, вполне естественно).

Впрочем, если говорить откровенно, все вышеупомянутое мы уже смогли лично опробовать в PSX версии игры, что же касательно Theme Park World для PlayStation-2, то, в общем-то, разница между двумя версиями игры оказалась не столь уж и существенной. В частности, игровой процесс и звук



СИМУЛИРУЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Gran Turismo 2000

Издатель: SCEE

Разработчик: Polyphony Digital

Дата выхода: осень 2000

Gran Turismo для многих людей на свете является чем-то большим, чем просто очередной гоночной серией. Gran Turismo фактически стала чем-то вроде массового культа, предметом обожания сотен тысяч игроков, свято верящих в то, что лучше на свете продукта, посвященного автомобильной тематике, не было и нет.

Gran Turismo сделал команду разработчиков Polyphony Digital и продюсера игры-бестселлера Kazunori Yamauchi чем-то большим, чем одной из внутренних группок японского отделения Sony Computer Entertainment. Спросите фаната, и он запросто может безапелляционно заявить о том, насколько гениальны или, по крайней мере, талантливы и сверхпрофессиональны

SPORT SIMULATION

должны быть люди, создавшие такой шедевр, который готовы хвалить почти что все, кто только может, который поражает своим революционным игровым процессом и убивает своей невероятной реалистичностью, который заставляет миллионы глаз по всему миру неотрывно глядеть на экраны, сжимая в руках контроллеры. Спросите фаната, что он ждет от Gran Turismo для мощнейшей на данный момент консоли, и можете быть уверены — реакция окажется более чем бурной. Да и вообще, вы все сами должны это знать, тем более, что всяма солидная часть аудитории, чи-

тающей эти строки, сама является большими поклонниками GT во всех ее проявлениях.

Итак, наша сверталантливая контора Polyphony Digital во главе с господином Yamauchi, продав по всему свету более десятка миллионов копий своих двух «туризм», готовит изо всех сил появление очередной части своего невероятно популярного сериала на PlayStation 2. Работа идет нельзя сказать что бы очень споро, но тем не менее продвигается, и можно быть уверенными, что независимо от того, что все-таки получится в конце концов,

нас наверняка ждет хитовая игра. Ведь это Gran Turismo, не так ли?

Если вы помните, Gran Turismo 2000 нам еще демонстрировали давным-давно (или это так время летит?) в виде поспешно слепленной технической демки, поражающей воображение прекрасными автомобильчиками на фоне угнетающе уродливого (по меркам PlayStation 2) всего остального. Позже последовал официальный анонс этого своеобразного ответвления-продолжения GT и обещание сделать игру одним из launch title'ов, то бишь выпустить аккурат к запуску приставки. Впрочем, как и следовало ожидать, релиз был перенесен на ощутимо более поздний срок. Виною тому и ве-



ликопленные продажи Gran Turismo 2, и, вероятно, незавершенность эпохального творения для PlayStation 2. Ведь, согласитесь, выпускать еще одну гонку, когда аналогичное творение расходится диким тиражом — верх идиотизма. Так что Gran Turismo 2000 ждут до сих пор, а талантливые ребята подкармливают всех новыми скриншотиками и рассказывают, насколько все будет превосходно. И им, надо понимать, верят, они ведь на то и талантливые, и серьезные, правда, вот только в одном направлении — в направлении гонок в стиле Gran Turismo. А вот со всякими Omega Boost'ами как-то не получается, потому ничем «посторонним» у нас

теперь Polyphony Digital не занимается. Правда, вот с обожаемой GT тоже не все гладко. Вот со второй частью так спешили, что аж тираж выпустили забаванный на радость всей алчущей «гоночного реализма» толпе. Да и, по большому счету, само-то «шедевральное творение» тоже, как многим кажется, штука не ахти какая, да и симуляторность там довольно мнимая, плюс количеством всего чего только можно продукт пытается (успешно весьма) потребителя брать, и популярность «культу» заключается, как кое-кому видится, в грамотной раскрутке да элементарном везении. Но, впрочем, к огромному счастью таких странных личностей мало и, как принято говорить в таких случаях (а одно время даже на это выражение была мода у игровых журналистов): «страшно далеки они от народа». Вот так.

лениям от мощной PlayStation 2. Так что ожидается все та же борьба с заносами, охи-вздохи по поводу того, как физику отображали в продукте, а также восторг от традиционно немалого количества лицензированных авто.

Вообще, в Gran Turismo 2000 автомобильчики, судя по всему, будут занимать главенствующее положение по отношению ко всему остальному. Именно о них говорят больше всего, и именно на них приятнее всего смотреть. Они, что ни говори, выглядят просто потрясающе, хотя, лично на мой взгляд, с хромовым эффектом Polyphony Digital все-таки перебарщивают. Освещение освещением, отражение отражением, блики бликами, но, извините, когда



Вообще, в Gran Turismo 2000 автомобильчики, судя по всему, будут занимать главенствующее положение по отношению ко всему остальному. Именно о них говорят больше всего, и именно на них приятнее всего смотреть. Они, что ни говори, выглядят просто потрясающе...

Но вернемся к нашим грантуризам. Gran Turismo 2000, как многие отмечают, представляет собой фактически один-в-один Gran Turismo 2 с точки зрения игрового процесса и общего настроения. Выглядит, правда, заметно посильнее (хе-хе, весьма заметно, хе-хе), хотя если бы полифончики и графическое оформление оставили на уровне первой PlayStation, думаю, игру все равно бы покупали, причем относительно неплохо. Торговая марка, елки-палки.

Ну так вот. С геймплеем, в принципе, все понятно. Он отточен, он нравится огромному количеству людей, а потому изменений особых вносить не нужно. Да и потом сами разработчики говорят, что, по большому счету, Gran Turismo 2000 не продолжение серии, а доработанный вариант последней их игры для PlayStation, только в другом оформлении, соответствующем местами ожидаемым игроками впечат-

машина так вся аж и блестит, как будто каждые три минуты подбегают негры и начинают ее полировать, — нанося попутно специальный состав для того, чтобы машина своим лоском производила на зрителя большее впечатление. Но симпатично, симпатично, что ни говори. Хорошо смотрятся и некоторые из продемонстрированных спецэффектов вроде дымочки или теней. Кстати, все с тем же освещением связаны достаточно любопытные детали. Так, например, при резкой его смене, то есть, допустим, когда вы выезжаете из туннеля на свет, вашим глазам необходимо время, чтобы немного привыкнуть. Ну, некоторое время водителя может, типа, даже слегка ослепить. Неплохо, короче. Кто-то заметит, что это повышает уровень «реализма» в игре, и я, вероятно, с этим как бы малость и соглашусь.

А вот что немного разочаровывает



до сих пор, так это, опять же, окружающее дорожное пространство. Конечно, ничего страшного и ужасного в нем нет, но для PlayStation 2 все-таки можно было бы сделать и получше, тем более время-то было. Впрочем, оно еще осталось, ведь Gran Turismo 2000, по всей вероятности, выйдет не раньше осени.

Как это принято делать в Gran Turismo, в игре в обязательном порядке будут присутствовать более чем живописные повторы, над которыми сейчас поработали еще более тщательно, чем обычно. А потому этот неприменный атрибут серии в Gran Turismo 2000 смотрится просто великолепно и просто захватывает дух. В принципе, ничего другого мы ожидать не могли.

Не будет лишним, если я замечу, что, при всей схожести внутренней составляющей продукта все с той же Gran Turismo 2 (да и GT1 тоже), одна весьма интересная фишечка появилась по части управления автомобилями. Как вы все знаете, на контроллере, входящем в комплект с PlayStation 2 (то есть Dual Shock 2), большинство кнопок являются аналоговыми, что, скорее всего, вовсе будет использоваться в Gran Turismo 2000. А конкретнее — в зависимости от того, как сильно вы жмете на кнопку газа, меняется скорость вашего средства передвижения. Эдакая миниатюрная педаль. Само собой, с первым Dual Shock это дело работать не будет, впрочем, фэнам это не помешает наслаждаться игрой по старинке. Раньше ведь без этого прекрасно обходились.

В общем, подождем Gran Turismo 2000, авось ближе к концу года мы его все же увидим и, наконец, узнаем, что собой игра будет представлять, окажется ли она нормальным продуктом из популярной серии или же криво сделанным «лишь бы что, только бы продать» с красивыми машинками и громким именем.

Александр Щербаков

Snowboard SuperX

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Романов

Дата выхода: 00 месяц 0000 год

В летнее время любителям зимних видов экстремального спорта приходится переключаться на другие, менее «снежные» развлечения. Скажем, заняться чем-то оригинальным: например, организовать оккультную секту поклонников творчества господина Церетели и устраивать каждую вторую среду месяца ночные сходы к близости от станции метро «Октябрьская», на стрелке Москва-реки, призывая Космический Разум открыть сокровенный смысл известного памятника и спуститься в радужном откровении на жителей нашего города. Можно, конечно, тратить время банальнее, зато полезней — копить красивые зеленые бумажки с портретами американских президентов, на тот случай, когда коробки с заветной надписью «Sony PlayStation 2» станут доступны. Или же (если не слабой!) самому придумать очередной вид экстремального урбанистического спорта вроде... ладно, сами выдумывайте, а то меня потом обвинять будут как подстрекателя за полученные травмы :)! Вот, к примеру, Стив Г., исполнительный продюсер нового спортивного проекта от Electronic Arts, как-то раз, заскучав, взялся за создание видеоигры, посвященной бордкроссу (Board cross), специфическому виду зимнего спорта, сильно напоминающего обычный сноубординг, только «поэкстремальней». У Стива за плечами огромный жизненный опыт — по его собственному признанию, он занимается сноубордингом больше 15 лет, а конкретно с бордкроссом познакомился в 91 году. С тех пор идея «виртуализиро-

вать» полученные ощущения стала неотступной спутницей его жизни.

Так появился Snowboard SuperX (кстати говоря, X — произносится как английское «cross»), который был представлен Electronic Arts на Playstation Festival 2000 специально для SPS 2. Спортивная игра — это само по себе не слишком оригинально, а уж спортивная игра от EA и подавно не является сверхнеожиданным событием. Тем не менее, есть основания полагать, что SSX — это одна из лучших (если не самая) игр в своем жанре, которой удалось сочетать безупречное графическое исполнение с динамичнейшим и увлекательнейшим игровым процессом. А что, собственно говоря, требуется от хорошей игры на спортивную тему? Создание таковой — достаточно сложная задача, ведь для соблюдения достоверности нельзя изменять реальные правила и коверкать естественные физические показатели

чтобы это был проект, в котором гармонично сочетались реальные физические параметры, естественные трассы и более широкий и экстремальный, чем в настоящей жизни, спортивный опыт. А еще нам совсем не хотелось, чтобы кому-нибудь стало скучно: так что мы рассуждали так — можно ехать там, где есть снег, т.е. почти везде. Мы создали огромные трассы с массой ответвлений, вариантов и открытых пространств: вы скорее запутаетесь, чем соскучитесь».

SSX предлагает 8 доступных героев сноубордистов (четыре сразу, и еще четыре являются скрытыми), собранных со всего света. Это не только придает игре черты космополитизма, но имеет вполне практические последствия — каждый персонаж говорит на своем родном языке. Так что уронив немецкого сноубордиста на крутом повороте, не удивляйтесь, услышав, как он матерится на языке Гете и Шиллера.

Есть все основания полагать, что SSX — это одна из лучших (если не самая) игр в своем жанре, которой удалось сочетать безупречное графическое исполнение с динамичнейшим и увлекательнейшим игровым процессом.

игры (а то получишь некоего недооцененного мутанта а-ля сеговский Virtual Striker 2). Оптимальный вариант: детальное воссоздание атмосферы «настоящего» спорта в сочетании с высоким качеством игрового процесса. Стив мечтал именно об этом: «Мы хотели сделать такую игру, поиграв в которую перед сном, человек бы засыпал с мыслью: вот бы хоть раз в жизни ТАК проехать! То есть мы хотели,



В SSX игроки смогут увидеть на экране сразу нескольких максимально детализированных персонажей, наподобие тех, которые изображены на этом скриншоте.



Помимо всего прочего, герои различны по своим спортивным характеристикам, что поставит вас перед проблемой сложного выбора приоритетов (вроде того, что быстрый гонщик наименее контролируем, и т.д.).

Структура игры строится на трех основных доступных режимах: практика, single race и чемпионат. В ходе заездов вы набираете очки за счет экономии времени и выполнения различных акробатических трюков вроде прыжков, переворотов, пируэтов и т.д. Каждая грамотно выполненная акробатическая фигура прибавляет вам адреналину (на специальной адреналиновой шкале), что, с одной стороны, делает доступным более сложные трюки, а с другой — делает вашего героя менее контролируемым и уязвимым. Разработчики создали семь огромных трасс плюс одну секретную. Как уже было сказано выше, каждая трасса имеет кучу ответвлений, секретных территорий и прочих поворотов, добавляющих игре переигрываемости и увлекательности.

Трассы в SSX могут простираяться на несколько километров, при этом их качество от этого не страдает.



Трюки играют не последнюю роль в игре.



Обилие спецэффектов в SSX просто поражает.

Уровни располагаются в разных уголках света, и доподлинно известно, что будут трассы в Японии, США, Германии и Франции. Все заезды происходят на открытом воздухе, кроме одной гонки в некоем месте под названием Токуо Медарпекс, где действие будет проходить в закрытом помещении по замкнутой круговой трассе.

При всей безупречности графического оформления игры, на самых ранних стадиях игры создавалось впечатление, что несбалансирован счетчик FPS

(frame per rate, т.е. количество кадров в секунду). Однако Стив заверил, что это лишь временные сложности, что они уже фактически устранены, и SSX идет на 60 fps без каких-либо торможений и проблем. По сравнению с ранней версией усовершенствован режим камеры: настройка из только ручной стала динамически автоматической (камера «плавает» над трассой, выбирая самые «острые» точки зрения на происходящее). Если же вам по какой-то причине захотелось непременно самому все настроить — милости просим, ручное вме-

шательство также предусматривается. На каждого персонажа обещают потратить до 5000 (!) полигонов, что создаст эффект колоссальной детализации и проработанности каждого героя.

Говоря о достоинствах SSX, нельзя забыть про музыку: всем известные ребята из Beastie Boys сотрудничали с музыкальными консультантами разработчиков для создания уникального звукового сопровождения: фишка называется on-the fly DJ. Ее крутость заключается в том, что она изменяет музыкальный фон для заезда в зависимости от того, КАК вы проходите трассу, т.е. звук игры является интерактивным! Уже за одно это Snowboard SuperX достойна уважения! Ведь для спортивной игры музыка и звук всегда особенно важны: они должны поддерживать динамику и напряженность происходящего. По всей видимости, нас ждет очень классный саундтрек, специально созданный для суровых снежных развлечений.

По имеющейся у нас информации, управление игры будет вполне подходить для претендента на звание лучшего сноубординга для новой консоли. В игре активно используется как и D-pad, так и ручки аналогового контроля. При помощи первого вы контролируете прыжки и вращения, левая аналоговая ручка будет осуществлять контроль над мягким и точным движением персонажа, а при помощи правой вам станут доступны всяческие толчки и удары по

вашим противникам. Управление продуманно, сбалансировано и, надеемся, будет очень отзывчивым. Конфигурация предложена, честно говоря, достаточно специфическая, но, уверен, для подобной игры придумать что-то лучшее и адекватней сложно. Главным будет привыкнуть!

Возвращаясь к вопросу графики, просто необходимо похвалить анимацию персонажей — она супер-гладкая, естественная и разнообразная. Вообще, для графики SSX свойственна гладкость и четкость. Прекрасно проработанные пейзажи, красивейшие световые эффекты, отлично смоделированные погодные эффекты — и самое главное, что все это очевидно уже сейчас, когда игра еще не издана. Представляете себе, как же это будет сделано в финальной версии (если, дай Бог, разработчики не сойдут с ума и не заперют чего-нибудь специально). Короче говоря, Snowboard Super Cross имеет все шансы стать лучшим сноубордингом для SPS 2. Для этого у него есть более чем достаточно причин: высочайшее качество графики, продуманный саундтрек, чудесная концепция и опытные разработчики. Остается надеяться, что конец света не случится раньше, чем мы сыграем в финальную версию SSX ;)!

Иван Напреенко

Knockout Kings 2001

Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Black Ops
Дата выхода: осень 2000

Помню, когда самую первую Knockout Kings анонсировали, мы (я) подумали, что наконец-то на свете появится нормальный видео-бокс, реалистичный и при этом играбельный. Команда разработчиков Press Start релизом показала, что можно было, в принципе, и не думать.

Зато вот, несмотря на хреновенькое качество, продажи игры оказались весьма и весьма впечатляющими, так же как и продолжения игры, незатейливо названного Knockout Kings 2000. И чего американцы находят в таких играх, кроме знаменитых боксеров? В данный же момент периодически светящаяся где только можно Black Ops работает над первым продуктом из серии, который появится на PlayStation 2, которую Electronic Arts обязались поддерживать всеми силами, подтверждая сейчас свои слова просто тучей анонсов разнообразных спортивных гамок для консоли.

Отличаться Knockout Kings 2001 от своих предшественников, как ни странно, все-таки будет, хотя и относительно немногими вещами, к счастью затрагивающими игровой процесс, что, возможно, поможет стать ему более удобоваримым. Хотя, в принципе, как и полагается, игра будет продолжать «генеральную линию» сериала, а потому, сами понимаете, вероятность получения на выходе очередного реалистичного отстойа очень даже велика, чтобы не сказать больше.

Естественно, первоочередной задачей разработчиков на данный момент является создание впечатляющего хоть чем-то графического оформления, с чем они пока более или менее справляются. Особенно делают упор на отображение внешности боксеров, что, в общем, наблюдалось и

раньше. Здесь, правда, это будет выполнено, конечно же, на более высоком уровне, для чего, кроме всего прочего, используется технология Cyber Scan, позволяющая, как говорят, воссоздавать внешность человека и недочеловека с поразительной точностью, не упуская даже небольших деталей. К этому, само собой, также добавится и «типа усовершенствованная» motion capture, в результате чего движения наших «воссозданных» окажутся невероятно реалистичными, плавными и все такое прочее, о чем



вам во всех красках с радостью расскажет Electronic Arts.

О том, что в Knockout Kings 2001 появятся дополнения, затрагивающие игровой процесс, я уже сказал в самом начале статьи, так что самое время пояснить, в чем они, собственно, заключаются. Дополнение, по большому счету, одно, но вроде как объемное. Называется оно Dynamic Punch Control и, как говорит название (а также разработчики), представляет собой систему контроля за нанесением ударов. Как это будет реали-

зовано, пока не объясняется, но создатели Knockout Kings 2001 замечают, что в результате применения данной системы игрок, в частности, сможет сам создавать по ходу боя и реализовывать огромное количество разнообразных комбинаций нанесения телесных повреждений посредством рук. В дополнение к этому кнопки должны стать отзывчивее, скорость всего происходящего на экране быстрее, а упор на перемещение по рингу и вообще движений ногами больше, что, по идее, должно поднять пресловутую реалистичность.



Ну и, ясен пень, из игры никуда не денутся все те личности, что присутствуют в ней и во многом обеспечивают этим «чудам» под вывеской Knockout Kings успех. Куча разнообразных боксеров разных поколений, включая таких легенд, как Мухаммед Али и Рокки Марчиано, плюс знаменитые комментаторы, плюс известные всем любителям бокса рефери, плюс арены в разных уголках света. Но это еще не все, сюда же добавится несколько женщин-бойцов, что, вероятно, должно привнести в Knockout Kings 2001 некий колорит. А значит определенное количество людей будут этому всему снова рады и закроют глаза на жуткое число недочетов, которые в игре непременно будут. Ведь это все же Knockout Kings, как ни крути, а надеяться на очень резкие улучшения всего чего попало в огромных количествах глупо, имея дело с Electronic Arts и ее спортивной продукцией. Тем не менее, посмотреть на то, что получится у Black Ops, необходимо. Да и первый бокс на PlayStation 2 как-никак.

Александр Щербаков



FIFA 2001

Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Canada
Дата выхода: осень 2000

Пока наши читатели любят пообсуждать, достойны ли футбольные «типа симуляторы» от Electronic Arts всеобщего порицания, канадское отделение компании всю работу над очередной игрой из серии FIFA, причем на PlayStation 2. Более того, эту игру ненавидят буржуа в общем даже уже и выпустили!

Да-да, вы не ослышались, новая FIFA для новой соньковской консоли уже вышла, правда, без циферок 2001, а с громким названием FIFA Soccer World Championship. К тому же, что понятно, только в Японии. Впрочем, в релизе для Европы и Америки существенных изменений в продукте будет не ахти как много, хотя они, конечно, будут.

Во-первых, суперизменение — названия :). Даже западные варианты игры в этом, скорее всего, будут отличаться друг от дружки, потому как штатовская «фифа» получит дополнением к имечку

Что касается игрового процесса, то здесь традиционно все останется без особых изменений, но при этом ряд усовершенствований, естественно, присутствовать будет в обязательном порядке. Так, например, система пасов оказалась немного доработанной и, как и в FIFA 2000, облегчающей выбор товарища, которому вы хотите передать мяч, показывая с помощью стрелок возможное продолжение развития футбольного действия, а также степень «открытости» игроков, что, само собой, очень помогает, особенно при дальних переводах «пятнистого», когда почти нет возможности определить, что творится в нужном нам направлении. Также обещано, что футболисты, владеющие мячом, получат ощутимо большие возможности для маневрирования. Впрочем, заметим, что в FIFA '98 и, в принципе, в FIFA 2000 индивидуальное творчество игроков и так хлестало направо, подчас даже чрезмерно,



чем-то, правда, делая продукт интереснее, в то же время немного (или, скорее, много) уменьшая долю реализма.

Сильнее всего, говорят, в FIFA 2001 изменится ситуация с исполнением стандартных положений, которые исполняться будут немного по-другому, нежели ранее. Ну и, конечно, ко всему этому списку отшлифовок и доработок добавим привычные рассказы о продвинутом искусственном интеллекте. Выразится это, как обычно, в жульничестве компьютерного оппонента в особо крупных размерах :).

Что всегда ждут в выпуске FIFA за новый год, так это новые чемпионатики, перестановки игроков в командах и про-

чая мишура, которая, тем не менее, очень и очень необходима, особенно для любителя футбола. Как точно с этим будет обстоять дело в FIFA 2001, до конца не известно, но вот FIFA Soccer World Championship предоставляет возможность выбрать одну из 46 сборных команд различных стран, поучаствовать в одном из нескольких национальных чемпионатов, а также в так называемой лиге U-23 World Championship, в которой участвуют лучшие клубы мира. В общем, нельзя сказать, что разнообразия много, но это только пока. Тем более что EA Sports заручились парочкой новых лицензий, вроде FIFPro (профсоюзом футболистов) и JFA (футбольной ассоциации Японии), а значит чего-то новенького и в этом вопросе можно ожидать. И вообще, серия FIFA далеко не так плоха, как это хотелось бы видеть некоторым, так что новому продукту за этот год можно будет, вероятно, порадоваться.

Александр Щербаков



в виде трех слов — Major League Soccer. Если вы не в курсе, Major League Soccer — это североамериканская футбольная лига, которая для жителей тех краев представляет несравнимо больший интерес, чем футбольные баталии в Старом Свете. Так что с этим все понятно. А вот что уже радует больше и представляется более ценным, чем все эти перестановки слов, так это обещанное дополнение в виде возможности играть вчетвером (при наличии Multi-Tap, правда, как всегда), чего в японской версии не наблюдается.

С графикой в игре, кстати, тоже практически все ясно. Хороша и пригожа. Разрабатывалась-то FIFA 2001 специально под PlayStation 2, а это, я надеюсь, кому-то о чем-то говорит. К тому же, возвращаясь к разговору о версиях продукта для разных частей света, должны даже будут произойти некоторые улучшения визуальной части по сравнению с FIFA Soccer World Championship, в результате чего западные релизы, по всей вероятности, окажутся еще приятнее внешне, чем и без того вполне ничего себе выглядящий релиз джапанский.



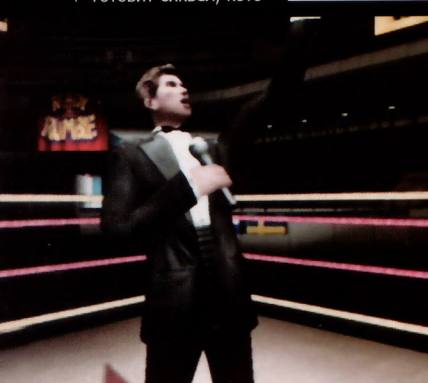
Вечная тема

Ready 2 Rumble 2

Издатель: Midway
Разработчик: Midway
Дата выхода: осень 2000

Компания Midway, при всей своей известности и достаточно крепких позициях в Штатах, по большому счету нечасто радует нас по-настоящему интересными проектами. Обычно от нее мы получаем лишь переводы посредственных продуктов с игровых автоматов и тому подобную дребедень, которую, тем не менее, покупают, подкармливая издательство.

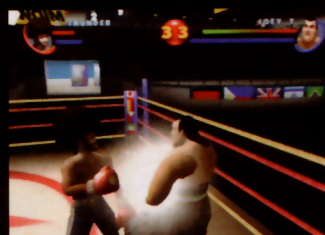
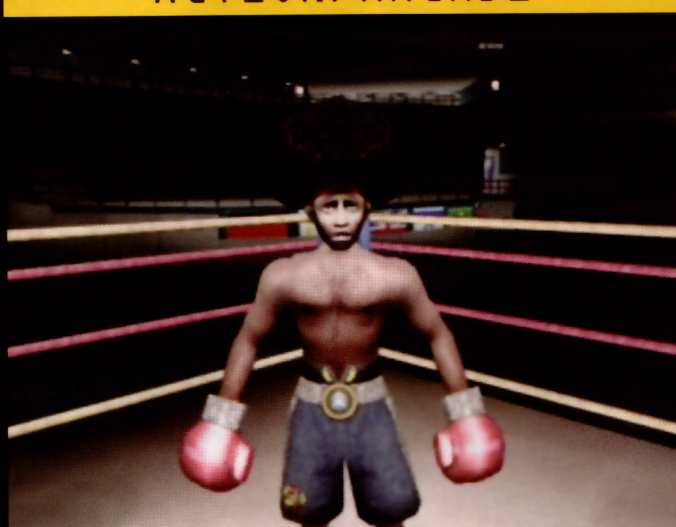
Достаточно необычная игрушка Ready 2 Rumble, вышедшая в прошлом году, оказалась одним из самых любопытных творений конторы за последнее время и реально привлекла к себе нешуточное внимание по объективным причинам. В первую очередь она, что для Midway нехарактерно, была весьма оригинальна, любопытна с точки зрения игрового процесса, который в Ready 2 Rumble, как ни странно, присутствовал, а также обладала зарядом веселья, что тоже было немало. Ну а Midway уже, не отходя от кассы, спустя лишь небольшое время после релиза игры готовит сиквел, кото-



рый мы поймем возможность увидеть и на PlayStation 2.

Ready 2 Rumble 2 продолжает дело предшественника и сохраняет, как и положено сиквелу, все то, что приглянулось игрокам в оригинальном Ready 2 Rumble. Все так же мы имеем дело с весьма необычным, чтобы не сказать больше, представителем боксерского жанра, выполненного совершенно в другом ключе, нежели всякие Knockout Kings, ориентированные на симуляторность, делающую в итоге их реально малоигрательными. Ready 2 Rumble можно квалифицировать как

ACTION/ARCADE



«аркадный бокс», где «реализм» нарочно выброшен в помойное ведро (вроде тех же Knockout Kings :) и провозглашена максимальная зрелищность, дикость и всеобщая прикольность. Зверские удары, яркие спецприемы, забавные бойцы — все это было (и еще будет) в игре от Midway в избытке, и на этом и впредь обещано заострять наше внимание.

Как и принято в производстве продолжений популярных игр, в Ready 2 Rumble 2 в основном произведут коли-



чественное увеличение того, что на глаза попадет, плюс поработают немного и над увеличением качества, не особо при этом что-то меняя. Так в данном продукте мы, прежде всего, получим семь новых чумовых персонажей, добавленных к одиннадцати очаровашкам, что мы видели ранее. Всех этих товарищей, естественно, отличает характерный дизайн со всеми этими деформациями лиц, тел и дебильными выражениями фейсов. Само собой, с чисто визуальной точки зрения модели бойцов будут смотреться получше, чем в первом в Ready 2 Rumble (я имею в виду версию для Dreamcast, с первой PlayStation и так все ясно), обрастая новыми полигонами, получив новую анимацию одежды и движения волос на голове. Да, в общем, и само окружающее боксеров пространство станет ощутимо «красивше», плюс добавится количество приятных спецэффектов, а также подвергнется значительному импривменту освещение.

С точки зрения геймплейных усовершенствований Ready 2 Rumble 2 предлагает не так много, как хотелось бы, ведь несмотря на свою веселость и приятность игрового процесса, последний все же нуждался и нуждается до сих пор в некоторой доделке. Впрочем, кое-что по мелочи, думаю, все же будет. А не по мелочи разве что, говорят, увеличится взаимодействие бойцов с канатами, от которых, по всей вероятности, станет возможным более плодотворно отталкиваться и устраивать оппоненту гадости в духе реслинга. Ну, понятно, появятся также новые комбо, яркие суперы, но это, на самом деле, непосредственно на игровой процесс хоть и влияет, но все же не относится к списку всевозможных улучшений и дополнений.

Любопытно то, что Midway решила сделать в режиме Championship больший уклон в сторону сюжетности. То есть бойцы не просто будут встречаться с противниками в зависимости от расписания боев, но также начнут продвигаться по сюжетной линии, в конце концов встретившись со своим главным недругом, получив тем самым возможность разрешить одну из своих главных проблем. Кстати, раз уж мы заговорили об игровых режимах, то скажу, что, по всей видимости, ощутимо изменится тренировочный момент в Ready 2 Rumble 2 — помимо всего прочего, вашему боксеру придется повышать свою квалификацию, выполняя задания по подъему тяжестей, избиению «груш», аэробике, лазанью по лестнице и непрерывным прыжкам через скакалку. Должно быть, это весело. Ready 2 Rumble все-таки.

Александр Щербаков



СУПЕР ДЖОЙСТИК

Dual Shock

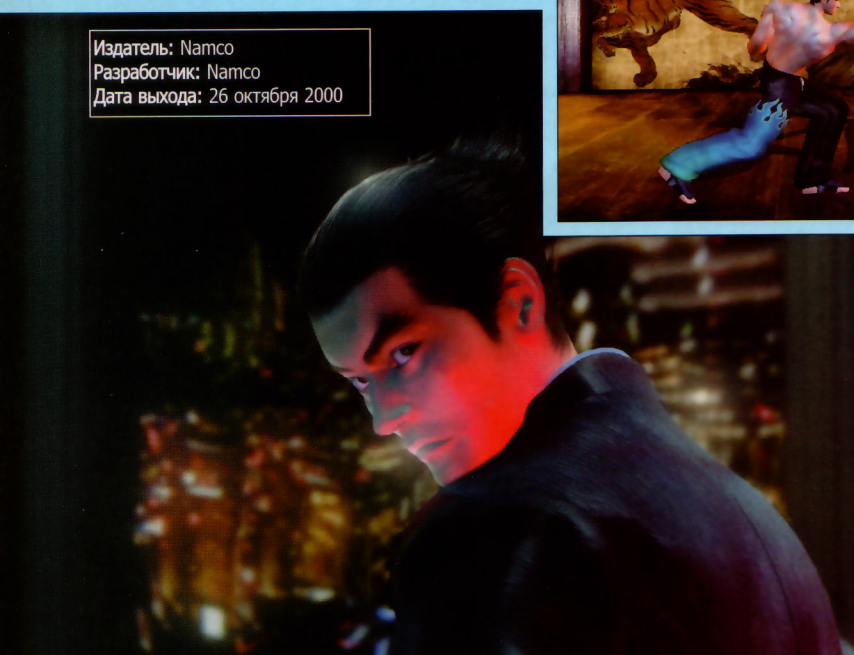
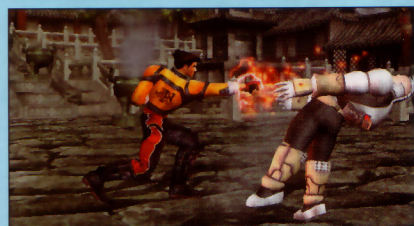


Tekken Tag Tournament

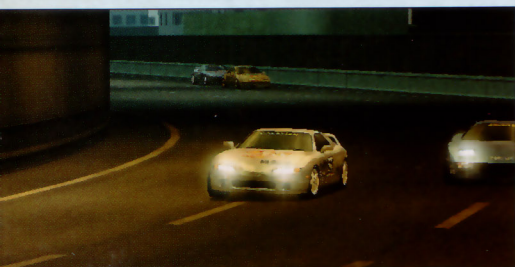
Несмотря на то, что про эту игру мы вам уже неоднократно рассказывали, без ее упоминания в статье, посвященной выходу PlayStation 2 в Европе, согласитесь, не обойтись. Причин тому много, и перечислять их все нет надобности - сами все прекрасно понимаете. Итак, Tekken Tag Tournament, который так ждало множество поклонников файтингового сериала от Namco, стал одной из первых игр «драчливого» жанра на новой консоли, причем это не просто констатация того факта, что продукт появился спустя достаточно небольшое время после поступления в продажу японской PlayStation 2, а, скорее, диагноз. Как и следовало ожидать, ТТТ оказался штукой несколько недоработанной как с точки зрения графики, так и с точки зрения игрового процесса. В традиционный теккеновский геймплей оказались внедрены тэговые элементы (о которых вы, конечно, слышали), что пошло игре на пользу и даже не подняло интерес в силу увеличения некоторой доли сумасшествия (как это бывает у Capcom). Можно только надеяться, что разработчики что-нибудь изменят в игре к моменту ее появления в Европе и Америки, хотя, честно говоря, в это верится с трудом.



Издатель: Namco
Разработчик: Namco
Дата выхода: 26 октября 2000



Издатель: Namco
Разработчик: Namco
Дата выхода в Европе: 26 октября 2000



Ridge Racer V

Ridge Racer V, как мы уже в свое время говорили, можно считать продолжателем традиций еще самой первой игры серии, вышедшей аккурат в день запуска в продажу PlayStation и представлявшей вниманию радостного игрока одну единственную трассу. Впрочем, в Ridge Racer V трасса все же не совсем одна - скорее, участок города, где периодически открываются новые повороты. Игровой процесс производит впечатление, ясное дело, чего-то откровенно риджрейсеровского, выполненного по всем канонам и без поползновений в сторону. Что, в общем, вряд ли в данном случае можно считать недостатком. Графически нэмковская гонка выглядит очень даже приятно, хотя и не без недостатков. Вообще, для «ранней» игры жанра, предназначенной на новую приставку, Ridge Racer V, надо заметить, весьма неплох, и удовольствие от него, я уверен, получают как фэны, так и все остальные. Стильно, быстро и симпатично.



Moto GP

Namco хоть и является одним из главных производителей продуктов для игровых автоматов, но нельзя сказать, чтобы все ее геймюльки, появляющиеся в аркадах, представляли собой что-либо особенное. Moto GP - это порт одной из нэмковских мотогонки (как можно было догадаться по названию), основным и главным достоинством которой была возможность записывать в игру физиономию играющего. Тогда, правда, сей продукт звался немного по-другому. Для PlayStation 2 его немного переработали и снабдили приличествующей случаю лицензией (как же без нее). Можно выпускать, теперь народ с удовольствием это дело купит, тем более что уродливой игрушкой вроде как и не назовешь. Да еще если учесть, что мотогонки на новой консоли, мягко выражаясь, не густо, можно с легкостью предугадать, что Moto GP, вероятно, придется ко двору. Выпустит же это дело Namco, скорее всего, вскоре после европейского и американского выхода PlayStation 2, то есть ближе к зиме. Там-то и полюбуемся на результат творчества компании и на количество изменений по сравнению с оригиналом.



Wipeout Fusion

Продолжение, можно сказать, культовой киберпанк-гоночной серии от Psygnosis скорее всего появится в Старом Свете только в начале весны 2001 года и, по всей вероятности, окажется одной из самых сильных игр из линейки, представленной на обозрение европейским отделением Sony. Разработчики обещают основательно потрудиться над дизайном трасс, дабы не повторять собственных ошибок, а также внести ряд нововведений в игровой процесс (во многом за счет тех же самых трасс). О них, кстати, надо сказать отдельно. Треки в Wipeout Fusion пролегают по улицам футуристических городов будущего, с ответвлениями, различными посторонними объектами и прочими радостями. Бэкграунды, кстати, по всей вероятности будут интерактивными, а это... сами понимаете, что нам дает. Выглядит же все это дело просто потрясающе и позволяет нам назвать псайгнозисовскую гонку одной из самых красивых игр для PlayStation 2 на данный момент. Так что Wipeout Fusion реально стоит подождать.



PS2/ЯПОНИЯ

1. ALL STAR PROFESSIONAL WRESTLING/SQUARE
2. FIFA SOCCER WORLD CHAMPIONSHIP/EA SQUARE
3. TEKKEN TAG TOURNAMENT/NAMCO
4. DEAD OR ALIVE 2/TECMO
5. RIDGE RACER V/NAMCO
6. FANTAVISION/SCE
7. KESSEN/KOEI
8. EVERGRACE/FROM SOFTWARE
9. GOLF PARADISE/T&E SOFT
10. BUCHIGIRE KONGOU/ARTDINK



All Star Pro Wrestling от Square.

Знаменитое японское издательство Square сумело преподнести нам в этом месяце сразу две сенсации. Во-первых, ему наконец-то удалось с прорваться на японский рынок спортивных игр со своим спорным проектом ASPW, ну а во-вторых ей внезапно повезло забраться со своей новой RPG LOM на первое место по продажам в США, с чем мы ее и поздравляем.

АМЕРИКА

1. LEGEND OF MANA/SQUARESOFT



2. TONY HAWS PRO SKAT ER/ACTIVISION
3. WWF SMACKDOWN!/THQ
4. SPEC OPS/TAKE 2 INTERACTIVE
5. SYPHON FILTER 2/989 STUDIOS
6. VAGRANT STORY/SQUARE EA
7. TRIPLE PLAY 2001/ELECTRONIC ARTS
8. SYPHON FILTER/989 STUDIOS
9. JEDI POWER BATTLES/LUCASARTS
10. GRAN TURISMO 2/SONY

АНГЛИЯ

1. COLIN MCRAE RALLY 2.0/CODEMASTERS



2. WWF SMACKDOWN!/THQ
3. EURO 2000/ELECTRONIC ARTS
4. F1 2000/ELECTRONIC ARTS
5. RAYMAN/UBISOFT
6. JEDI POWER BATTLES/LUCASARTS
7. TOMB RAIDER 3/EIDOS
8. CRASH BANDICOOT 3 WARPED/SONY
9. METAL GEAR SOLID/KONAMI
10. SYPHON FILTER 2/SONY

ЧИТАТЕЛЬСКИЙ ХИТ-ПАРАД

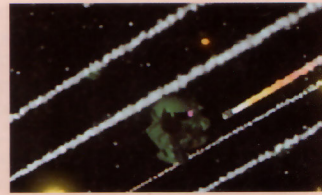
1. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS/CAPCOM



2. GRAN TURISMO 2/SONY
3. SYPHON FILTER 2/SONY
4. MEDAL OF HONOR/ ELECTRONIC ARTS
5. METAL GEAR SOLID/KONAMI

ЯПОНИЯ

1. SUPER ROBOT TAISEN ALPHA/BANPRESTO



2. DANCE DANCE REVOLUTION 3 KONAMI
3. F1 2000/EA SQUARE
4. BREATH OF FIRE IV
5. SIMPLE 1500 SERIES VOL. 30 THE BASKET 1-ON-1



ОБЗОР

32	MICRO MANIACS	32
34	NIGHTMARE CREATURES 2	39
40	JEDI POWER BATTLES	40
42	JACKIE CHAN'S STUNTMAN	42
44	CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	44
46	DUKES OF HAZZARD	46



- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем статьям.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- 10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

Gameplay: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

Используемые обозначения

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



dualshock



1 игрок



руль



карта памяти



splitscreen



2 игрока



4 игрока



мышь

PlayStation

MICRO MANIACS

ЖАНР racing **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Codemasters/ Codemasters
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-8 **АЛЬТЕРНАТИВА:** Micro Machines

Гигантомания... Это значит страсть ко всему большому. Своего расцвета она достигла во времена советской власти, когда любили воздвигать огромные десятиметровые и больше статуи Ленина, строить длиннющие и никому впоследствии не нужные дороги и каналы, создавать колоссальных размеров «сталинские» многоэтажки, распаивать сотни гектаров земли под кукурузу... Эти события широко известны, про них знают все. А вот что такое микромания, можно было только догадываться, пока... Пока не появились Micro Maniacs!

Собственно говоря, микромания началась не с Micro Maniacs, а с Micro Machines. Как же это было давно! Тем не менее впечатления остались самыми яркими: как сейчас помню тот день, когда школьный товарищ показал мне эту игру. Впрочем, как только мы сели резаться друг против друга, я сразу понял: это - не просто игра. Это - безумие. ЭТО затягивало бесповоротно, возникала просто какая-то одержимость. Вроде бы ничего особенного, ведь даже по тем временам игра была оформлена ярко, но скромно, без излишеств и ухищрений - но эффект был убойный. Оторваться было невозможно хотя бы до тех пор, пока каждая трасса не была пройдена раза по три - не меньше... А потом были Micro Machines 2, и авторы вновь доказали, что их гениальные по своей простоте, находчивости и увлекательности идеи совсем еще не исчерпаны. Ну а потом прошло еще немного времени, появились новые игровые платформы, а с ними новые горизонты. И снова формула микромании сработала: Micro Machines V3, технически совершенствованные, с кучей новых приколов без проблем нашли своих поклонников. Разработчики получили заслуженные деньги, фанаты - удовольствие и развлечение. Вроде бы на этом можно было и успокоиться, но не тут-то было: Codemasters не спит и даром времени не теряет. Пришло время Микро Маньяков...

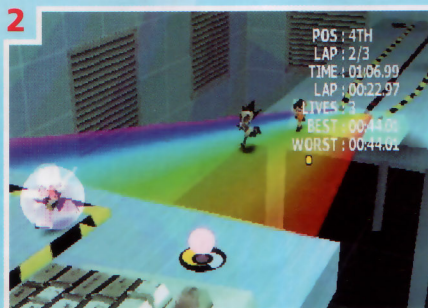
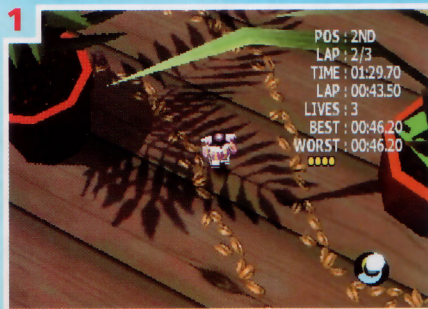
Серия ММ всегда была одним из наилучших гоночных multiplayer-овых развлечений, в том числе - и на PlayStation. Поясню идею, связывающую все игры воедино, специально для тех, кто во время эпохальных событий мира игровой индустрии жил на необитаемом острове - иначе это неведение просто непостижительно. Представьте себе, что вы просыпаетесь и обнаруживаете, что по вашей комнате гоняют наперегонки маленькие машинки, размером со спичечную коробку, не больше. А в них сидят маленькие человечки и ожесточенно крутят баранки, на педали жмут... Бежите в ванную - холодной водой сполоснуться, а там микроскопические катера по воде, среди мыльной пены носятся. Выбегаете на балкон - и обнаруживаете десяток вертолетов с пилотами, размером с муху, стремительно рассекающих воздушные пространства. Короче - полный дурдом. В такой же веселый бардак попадает играющий в ММ, только оказывается на месте малюсеньких человечков-водителей.



Главное отличие Micro Maniacs от предшественников заключается в том, что гонки между человечками большей частью происходят без помощи машинок, прямо так - на ногах (хммм... «большой частью» - это потому, что иной раз приходится объезжать пчел на садовых трассах). Это нововведение открывает игроющему массу возможностей: прыгать, лазать, бегать - все, что было раньше недоступно. Вы наверняка раньше даже и не подозревали, каким количеством опасных вещей наполнен ваш дом: свалившись с вашего стола можно не собрать костей, утонуть в океанских просторах ванны, сгореть на газовой плите, оказаться придавленным книжками - сплошной кошмар для бегуна (и какое развлечение для играющего!), чей рост не превышает дюйма. Кстати говоря, эти мальчишки-с-пальчики - жертвы экспериментов доктора Минимайзера, задумавшего спасти человечество от проблемы перенаселения радикальным сокращением размеров гомо сапиенс. Нельзя сказать, что его подопечные получились очень красивыми, скорее наоборот, с некоторыми странностями во внешнем виде, что им ни мало не мешает быстро бегать, прыгать и т.д. И вот начинается борьба за выживание в этом вроде бы знакомом, но таком новом микромире. Победят сильнейшие!

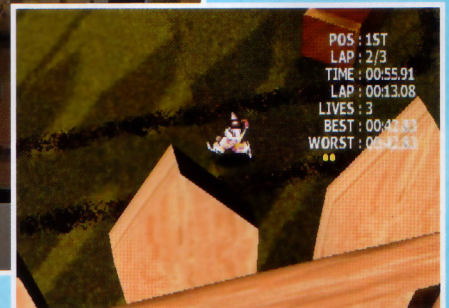
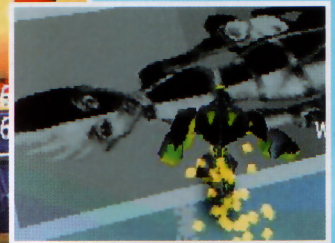
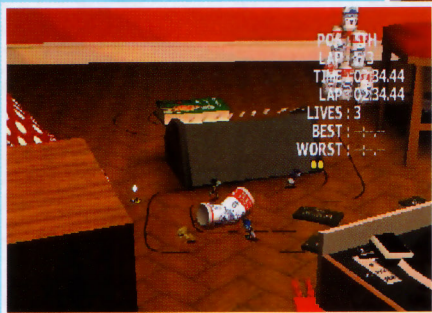
Для своего жанра графика игры просто безупречна. Полностью трехмерный мир, чудесно детализированный (максимальная детализация всяческих бытовых особенностей - коронная особенность Micro Maniacs), замечательно продуманный, не оставляет места претензиям и сомнениям в качестве и добросовестности работы разработчиков. Подвижная камера позволяет наблюдать происходящее фактически с любой точки - причем это происходит без характерных «камерных» глюков. Каждый из 12 персонажей тщательно проработан не только в отношении яркой запоминающейся внешности, но и наделен уни-

ка



[1-2] Только в этой игре вы сможете пробежаться по красочным уровням, попутно портя жизнь своим соперникам.





кальными двигательными способностями, индивидуальным набором постепенно получаемого оружия. У каждого из «маньяков» есть своя шизоидная история, каждый с удовольствием представит вам свои особенности в соответствии со своим характером. Очевидно, что для геймера, втянувшегося в игровой процесс, процедура выбора подходящего героя может оказаться очень увлекательной.



ММ, не требуется сидеть часами, выясняя правила и особенности управления - все усваивается налету. В игре имеется целый ряд режимов, среди которых доступно состязание vs AI, но, естественно, самым угарным режимом получается multiplayer - аж до 8 (!) человек (где им, правда, рассесться за одним телевизором?). Вы, наверно, с ужасом воображаете себе, что станет с экра-

жем... загипнотизировать соперника. Или оглушить диким воплем. Или просто съесть. И все это, естественно, сопровождается чудеснейшим звуковым оформлением, как нельзя лучшим для подобных развлечений.

Вывод из всего вышесказанного очевиден: если вам нравится смесь из легкой шизофрении, безудержного веселья, динамики и прекрасно продуманных и прорисованных миров, то Micro Maniacs для вас. Тем более, если вам нравится собирать за своей SPS шумную компанию друзей, - лучше ММ придумать трудно. Еще большее удовольствие получают геймеры, уже знакомые с этой серией игр - всегда приятно наблюдать, как полюбившаяся идея получает дальнейшее развитие и совершенствование. Короче говоря, занесите-ка «Маньяков» в свой список «must buy».

Иван Напреенко

Вы наверняка раньше даже и не подозревали, каким количеством опасных вещей наполнен ваш дом: свалившись с вашего стола можно не собрать костей, утонуть в океанских просторах ванны, сгореть на газовой плите, оказаться придавленным книжками - сплошной кошмар для бегуна...

Пересказывать интерьеры и дизайн всех 35 трасс - занятие неблагодарное, даже более того - бессмысленное. Это нужно видеть, видеть своими глазами! Все эти кухни с бесконечной посудой и неубранными столами, детские комнаты с разбросанными игрушками, ваннные комнаты с их скользкими раковинами, туалетными принадлежностями, унитазами, спальни с заваленными письменными столами, где на полу раскиданы всяческие нужные и ненужные предметы, и т.д. и т.п. - разве мог кто-нибудь предположить, что весь этот житейский хлам, вся эта «бытовуха» превратится в место прохождения состязаний, беспрецедентных по своей увлекательности и динамичности.

Героям приходится преодолевать массу препятствий, желательно не выходя за размеченную территорию трассы (к примеру, в ванной комнате она обозначена зубной пастой, на кухне - крошками). Искушение покинуть определенную зону подчас оправдано - там разложены всяческие полезные бонусы и power-up. Для того чтобы включиться в

ном, если его поделить на 8 частей. Бросьте пустое занятие - split-screen-a в Micro Maniacs просто нет! Все играют на одном экране по гениально простому принципу: кто первый исчезает из пределов видимости - теряет очки, вплоть до окончательного «аута». Победитель тот, кто остается всегда на виду, впереди. Такое решение многопользовательской проблемы придает ММ уникальную динамику. Получается просто клевое!



Поскольку выше упоминалось оружие, необходимо пояснить, где оно применяется. В маниакальном микромире действуют жесткие законы выживания, здесь не до морализаторства и высоких нравственных ценностей: или ты или тебя. Описывать, как происходит процесс «выживания», достаточно бессмысленно, лучше самому выбрать себе героя, добраться до оружия и, ска-

РЕЗЮМЕ



МНЕНИЕ АВТОРА

Прощайте машины, да здравствуют маньяки! Крутейший релиз от Codemasters, блестяще продолжающий традиции Micro Machines. Все сбалансировано: потрясающий игровой процесс, прекрасная графика, высочайшая степень переигрываемости. Особенно рекомендую для multiplayer-a - трудно найти что-то лучше, да и нужно ли?

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
GAMEPLAY	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9



СЛОВО РЕДАКТОРА

Пусть игра, на самом деле, и не настолько хорошо, как может некоторым показаться, порекомендовать ее можно всем. Причем смело.

NIGHTMARE CREATURES 2

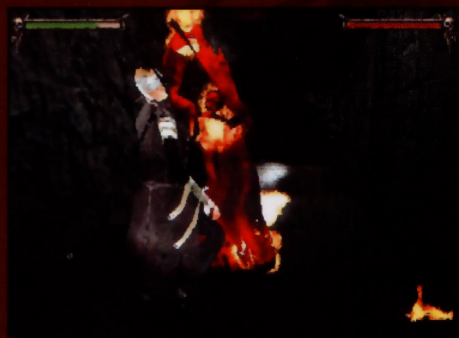
ЖАНР horror action/adventure ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Universal Interactive Studios/Kalisto Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 АЛЬТЕРНАТИВА: Nightmare creatures 1

Недавно на улице я прочитал на майке у одного парня следующую надпись: «Good boys go to heaven, bad boys go to London».

Индивидуально перевожу для неврубающихся: «Хорошие парни попадают на небо, плохие парни попадают в Лондон». Правильно, там им и место, а не в какой-то там банальной преисподней. Тем более, что теперь в соответствии с фантазиями сценаристов, работавших над Nightmare Creatures 2, он просто кишит лучшими друзьями плохих парней - всяческими кровавыми чудовищами, монстрами и выродкам. Там же всем негодяям и плохишам предоставляется неплохой шанс поближе познакомиться аж с самим предводителем адских полчищ - главным злодеем-безумцем Адамом Кроули... Но все это пока только в буйных виртуальных фантазиях сценаристов. Зато хорошим парням пока придется повременить с райскими кущами, собрать вещички, вставить диск в заветный серый ящик и тоже отправиться в Лондон. Типа, разобратся по понятиям...

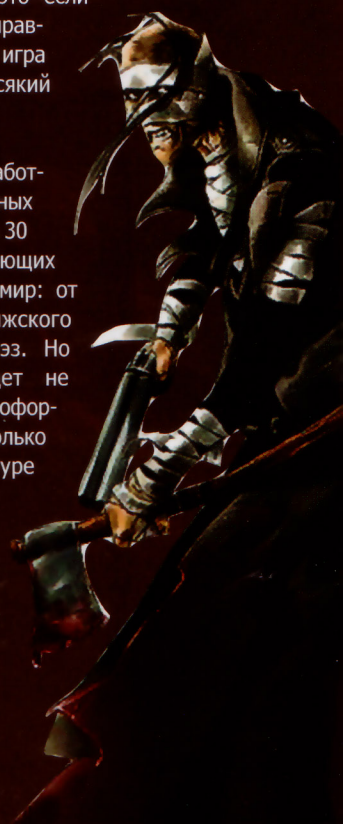
Я думаю, все помнят первую часть «Созданий из кошмаров», этакий псевдомистический боевик-ужастик, сильно косящий под Fighting Force, но оказавшийся на порядок интересней и привлекательней. Там тоже присутствовал тот же самый то ли безумный ученый, то ли служитель сатанинских культов, короче говоря, тот самый Адам Кроули, от души плодивший кошмарных чудищ, алчущих теплой кровушки жителей туманного Альбиона. Делал он это совершенно бескорыстно, так сказать, из чистой любви к высокому искусству. Чем это кончилось - всем понятно. Но вот прошло сто лет, и негодяй, видимо, все-таки пользующийся поддержкой потусторонних сил, снова взялся за свое мерзкое дело. Кстати говоря, а почему опять он? Не могли что ли авторы сценария нового злодея выдумать? Думается, что здесь сработала магия имени, а точнее фамилии: как известно, самого известного оккультиста, весьма компетентного в вопросах черной магии и прочей дьявольщины, звали Алистер Кроули и жил он как раз в конце 19 - начале 20 веков. «Еще не достигнув отрочества, я уже знал, что я Зверь, число которого 666», - это он про себя сказал. Конечно, такая одиозная персона не могла не привлечь - рано или поздно - внимания дошлых разработчиков. И вот, хотя у реального Кроули не было родственников по имени Адам, ребята из Kalisto придумали вполне достойного соучастника его мрачных деяний. Так или иначе, сражаться нам предлагается с фантастическим злодеем и его кошмарными питомцами.

1934 год. Главный герой - Герберт Уоллес, оказавшийся помещенным в экспериментальный «госпиталь» Адама Кроули, подвергается всевозможным опытам, пыткам и мучениям, проводимых исключительно из научных целей. Но куда уж там невежде разобраться в вопросах высокой науки! Короче говоря, чтобы окончательно не превратиться в подсобный материал для вивисекционных опытов, уже изрядно изувеченный Герберт (то есть игрок) выбирает подходящий момент, хватает любимый топор и бросается кромсать полчища супостатов. Эх! Если бы он это уже делал хоть раз, то, наверное, крепко бы задумался - стоит ли все это повторять... Дело в том, что для такой динамичной, агрессивно боевой игры, как NC2, управление оказывается слишком тормознутым, неотзывчивым, навороченным... Любый самый захудалый зомби аккуратно откусит вам голову раньше, чем вы успеете его достать своим крутым топором. За-



мочить врага как было поистине адским мучением еще в первой части игры, так и осталось. Ну и что же это за action game, спрашивается?! А с другой стороны, наблюдается следующая... как бы это сказать... особенность управления: для каждого из 22 монстров (не считая боссов), которые вам встретятся, есть оптимальная комбинация ударов, при помощи которой он убивается без проблем, так сказать, наповал. К чему это приводит? Чтобы пройти всю игру, достаточно всего лишь выучить выигрышные комбинации и просто-напросто их чередовать. Свобода выбора игрока существенно суживается - получается, что сражаться вроде как и не надо, тыкай себе заветные последовательности кнопок (это если только тормозное управление позволит), а игра сама кончится... Всякий интерес пропадает.

Как и обещали разработчики, в игре 9 огромных зон, разделенных на 30 секторов, охватывающих обширный игровой мир: от Лондона до парижского кладбища Пер-Лашез. Но речь сейчас пойдет не сколько о деталях и оформлении уровней, сколько об общей структуре каждого из них. Все они удручающе схожи. Схожи в заурядности, однотипности и затянутости: бежишь по коридору, лезешь по лестнице, открываешь дверь ключом... 1-й уровень пройден, времени прош-



1 Для такой среднестатистической игры, как эта, у NC имеется более чем приличная графика.



OFFICIAL

PlayStation®2



2000

<http://www.gameland.ru>



ИЮЛЬ

3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30

АВГУСТ

7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27

СЕНТЯБРЬ

4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24

ОКТАБРЬ

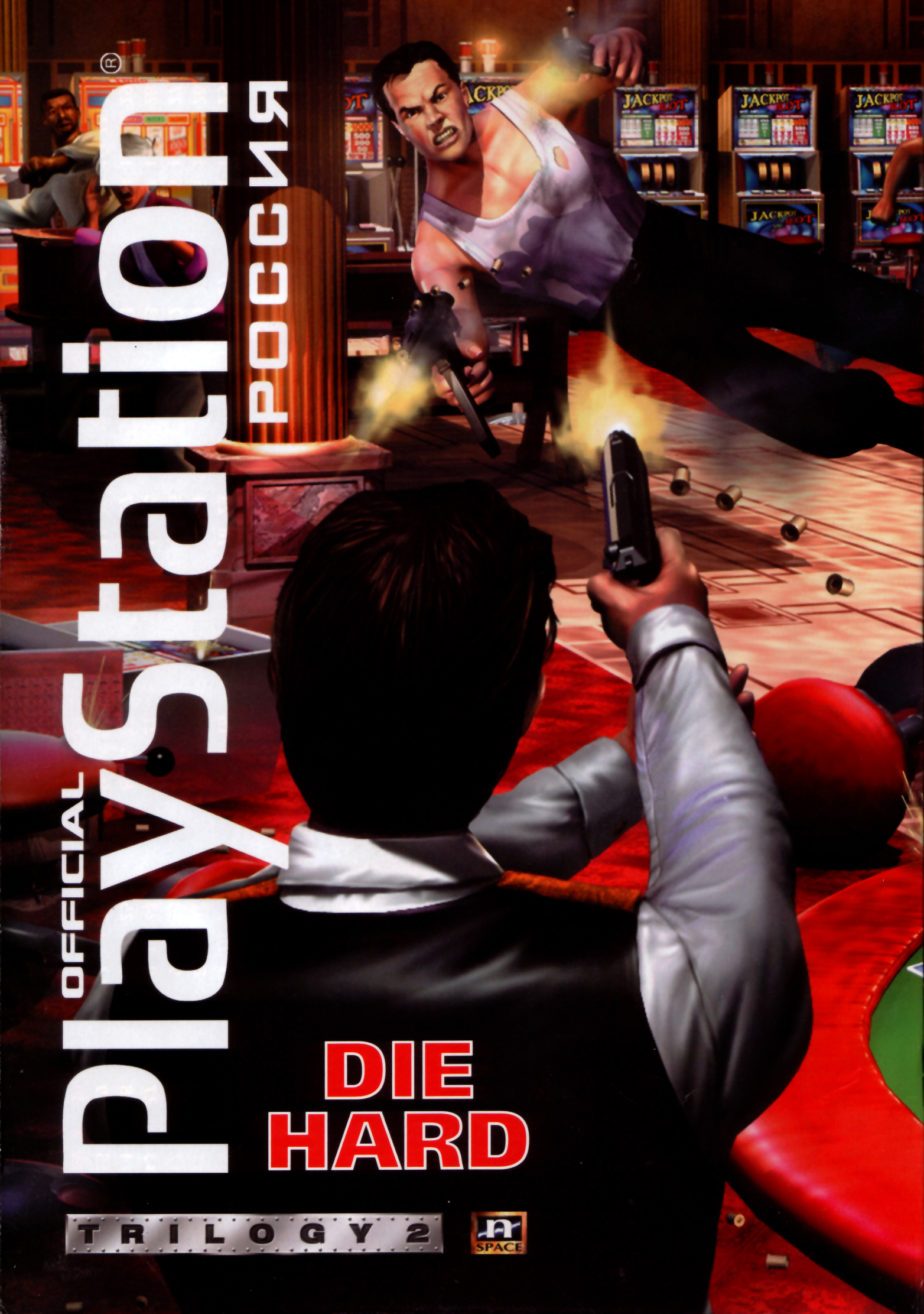
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29

НОЯБРЬ

6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24
4 11 18 25
5 12 19 26

ДЕКАБРЬ

4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31



®

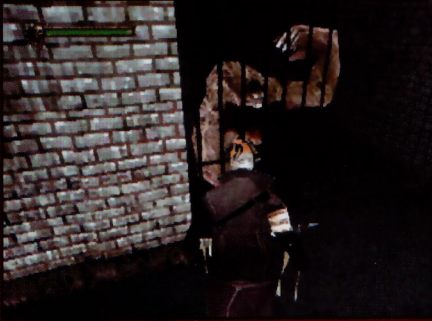
Official PlayStation 2

ПРОСОНА

**DIE
HARD**

TRILOGY 2





ло... больше часа. Пространства в игре просто титанические: до первого места сохранения - 10 минут бегом. До первого босса - больше получаса тоже бегом, не задерживаясь на мелких разборках. Некоторые назовут это высокой степенью переигрываемости, но я называю это скукотейшей. Во многих других играх подобного жанра таких проблем не возникает - авторам удается разнообразить игровой процесс за счет динамики, событийных поворотов. Здесь же

Во всем нужно соблюдать меру, и любой ужасик ужасен ровно настолько, насколько в нем выдержано соотношение обыденности и всяческих потусторонних страхов. Похоже, что авторы NC2 об этом забыли. Более того, разработчики почему-то не удосужились хоть сколько-нибудь изменить систему персонажей (опять мужской и женский персонажи) и оружия - снова главными орудиями убийства оказались топор и мечи! Если бы не значительный графический прогресс, складывалось бы впечатление, что играешь в дополнительные уровни к первой части.

Но я что-то слишком увлекся критикой. Должно же в Nightmare Creatures 2 быть хоть что-нибудь удачное! Например, все та же графика...

Атмосфера игры тщательно нагнетается детально проработанными мрачными ин-

трьерами, депрессивными эффектами освещения, глубокой угрюмой цветовой палитрой, многочисленными погодными эффектами.

Судя по всему, разработчики пытались создать продукт, которому бы удалось совместить в себе черты Tomb Raider и Resident Evil. Но за те три года, которые прошли с момента выхода в свет первой части NC, уж можно было разработать более конструктивные уровни, как-то разнообразить игровой процесс, подкорректировать персонажей, расширить доступное оружие... В результате усовершенствована только графика и отчасти звук. На фоне всех этих упущений как-то и не хочется говорить про новые боевые приемы главных героев, про наличие заклинаний, про сражения на Эйфелевой башне и прочие стильные навороты. Даже сравнение с близким по жанру Soul Reaver-ом NC2 плохо выдерживает, хотя первый уступает «Существам из кошмаров» по целому ряду пунктов. И что же эти разработчики так бездарно тратили время...

Иван Напреенко

Атмосфера игры тщательно нагнетается детально проработанными мрачными интерьерами, депрессивными эффектами освещения, глубокой угрюмой цветовой палитрой, многочисленными погодными эффектами.

- злобные монстры в бесчисленных однообразных закоулках, общаться с которыми приходится при помощи далекого от совершенства управления. Однообразие - настоящий бич Nightmare Creatures 2. Нас усердно запугивают уродливыми выродками, темными потоками крови, жуткими стенами, скрипом несмазанных дверей, чьей-то тяжелой поступью в темноте, скрежетом ржавых цепей, гнетущими интерьерами и т.д. и т.п. Получается перебор, в результате которого вся эта мрачность и дьявольщина просто не воспринимается адекватно.

терьерами, депрессивными эффектами освещения, глубокой угрюмой цветовой палитрой, многочисленными погодными эффектами. Добавьте к этому множество интерактивных объектов, которые можно уничтожить, и действительно классно сделанные модели монстров, наделенных потрясающе гладкими и естественными движениями. Одежды главного героя развеваются на виртуальном ветру, пресловутый топор чудесно погружается аж в самую плоть полигонных чудищ, забрызгивая все стены, пол и самого героя темной неживой



РЕЗЮМЕ



МНЕНИЕ АВТОРА

Красочная упаковка с далеко не безупречным содержанием. Отличное визуальное оформление, соответствующая музыкальная сторона и... Недоработанный игровой процесс чуть ли не сводит на нет все плюсы. Эксперимент по скрещиванию Tomb Raider с Resident Evil дал не слишком хороший результат.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6



СЛОВО РЕДАКТОРА

Продолжение Nightmare Creatures оказалось ненамного лучше оригинала. В него, как и раньше, просто невозможно играть, по той простой причине, что его создатели так и не научились делать игры.

JEDI POWER BATTLES

ЖАНР action/adventure ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Lucas Arts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 АЛЬТЕРНАТИВА: Phantom Menace; Apocalypse

Давным-давно, в далекой, далекой... Нет, не так. Совсем недавно, не просто в нашей галактике, а прямо на нашей планете небезызвестная компания Lucas Film Ltd. выпустила в свет приквел знаменитой трилогии "Звездные Войны" под названием "Эпизод 1: Призрачная Угроза". Все прогрессивное человечество долго и столь нетерпеливо ждало появления на свет Божий этого творения режиссерской мысли, что стало раскупать в магазинах все, что носило символику первого эпизода. А сверху на весь этот ажиотаж смотрело также небезызвестное издательство Lucas Arts. Смотрело-смотрело да и решило добавить маслица в огонь любви простых людей к Звездным Войнам, преподнесив им несколько игр, завязанных на сюжете фильма.

Среди них затесалась и игра со скромным, ни к чему не обязывающим названием "Star Wars Episode 1: Phantom Menace" и жанром, определенным самими разработчиками как action/adventure. Естественно, прогрессивное человечество скушало этот первый блин одним махом. Одни получили от него удовольствие, другие - боли в желудке, а издательство Lucas Arts - неплохие деньги. Прошло время, ажиотаж спал, боли утихли, а деньги, видимо, стали кончатся. И в этот момент Lucas Arts наносит сокрушительный удар по здоровью фанатов фильма, выпуская еще один "шедевр" жанра под названием "Star Wars: Jedi Power Battles". Все, можно вызывать неотложку, боли возобновляются...

Первый раз сев играть в эту игру у приятеля в гостях, я почувствовал, что что-то не так. Меня никак не отпускало настойчивое чувство дежа-вю в коктейле с ощущением утраты игровых навыков. Сначала я подумал, что дело во мне, и решил немного передохнуть. Однако когда во второй заход все ощущения повторились я начал понимать, что дело может быть не во мне, а в самой игре. Пришлось принять расслабляющее средство балтийских пивоваров и хорошенько осмотреть игру со всех сторон...

Где я?

А все там же! Оказывается, нас опять загнали в сюжетную линию фильма и упорно заставляют ей следовать. Вот, оказывается, откуда берется ощущение дежа-вю! Опять приходится начинать играть с момента попытки отравления джедаев газом на корабле Торговой Федерации и заканчивать боем с Дарт Маулом, проходя через основные локации фильма и игры "Phantom Menace". Jedi Power Battles содержит 10 уровней, которые, естественно, были изменены по сравнению с первой игрой. Хорошей стороной уровней является их разнообразие, большое количество спрятанных бонусов и достойное дизайнерское исполнение, плохой - отсутствие записи в процессе прохождения, в результате чего приходится довольствоваться системой чекпоинтов и по несколько раз проходить один и тот же участок уровня. Тут нужна идеально

уравновешенная психика и нервы из стальных канатов, поскольку только эти два качества могут удерживать от использования национальных выражений в очень громком варианте в моменты, когда герой срывается в пропасть в нескольких метрах от следующего чекпоинта.

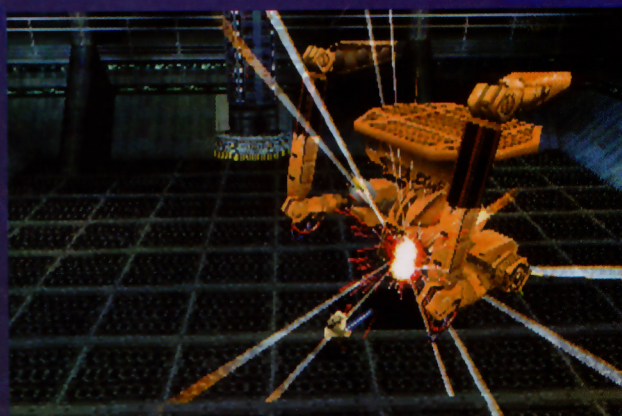
Собственно сам процесс игры не отличается оригинальностью. На протяжении каждого уровня необходимо прорубать себе путь через толпы дроидов, бандитов и других замечательных личностей, дабы в конце сразиться с мощным боссом и, победив его, продолжить процесс рубки в следующей локации.

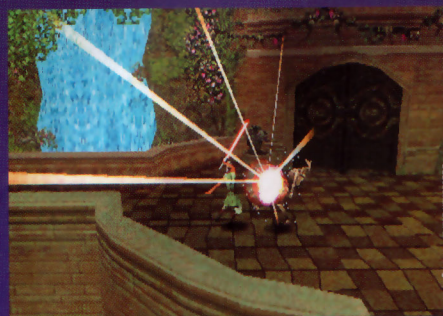
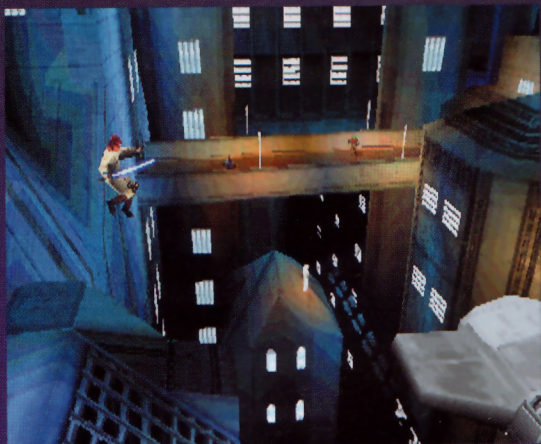
Больше джедаев, хороших и разных

В этом вопросе ребята из Лукасовской конторы напряглись и выдали на-гора целых пять персонажей, за которых, собственно, и можно проходить игру. Все они джедаи и все хорошие. Видимо не суждено в ближайшем будущем подержать в руках красивый двусторонний меч и побегать по уровням в боевой раскраске индейцев Северной Америки. А жаль. Однако вернемся к теме. Пять джедаев - Оби-Ван Кеноби, Куай-Гон Джинн, Мэйс Винду, Пло Куун и Ади Галлиа - пять вариантов прохождения. Дабы внести в игровой процесс элементы разнообразия, разработчики наделили каждого персонажа определенными особенностями. Например, Оби-Ван хорошо управляет с лазерным мечом и термальными детонаторами, но слабоват в использовании Силы, тогда как его учитель, Куай-Гон, вовсю гоняет дроидов Силовой Волной и импульсными гранатами. Результатом становится то, что игру приходится проходить по-разному - используя грубую физическую мощь, возможности Силы или сочетание двух вариантов. Кстати об использовании световых мечей -



1, 2 На скриншотах эта игра почему-то выглядела заманчиво. На деле же все оказалось много хуже.





ных полах, ну и понятно, те же эффекты от рассекания лазерным мечом воздуха и находящихся в нем враждебных существ... Не скажу, что это все плохо выглядит, все-таки игра идет на Playstation первого поколения, и ждать от нее чего-то невообразимо красивого было бы просто неприлично. Однако за одну вещь, присутствующую в игре и активно влияющую на получаемые от игры чувства, разработчиков необходимо подвергнуть наказанию. Я говорю о камере. Для игры жанра action правильное расположение

камеры относительно персонажа в различные моменты является одной из главных вещей. Было множество моментов, когда необходимо быстро действовать, а подлая камера разворачивается в самое неудобное положение. А уж когда она в наглую зависает перед персонажем в момент разбега перед прыжком через пропасть... Становится обидно, учитывая еще и тот момент, что...

Управление - хуже некуда!

И это, к сожалению, абсолютная истина для игры Jedi Power Battles. Видимо все силы команды разработчиков ушли в дизайн уровней, поскольку созданная ими система управления персонажем стала главной преградой получению удовольствия от игры. Первое, что сразу бросается в глаза, это заторможенная реакция героя на нажатие кнопок на джойстике. Учитывая количество врагов на квадратный метр поверхности уровня, по-

ляющего, а когда основные бои ведутся на близкой дистанции, такая фишка не дает никаких преимуществ. Когда вокруг моего персонажа нарисовались четыре дроида, нажатие клавиши R1 привело к наведению на одного из них, и пока я с ним расправлялся, три других подлеца быстренько привели джедая в мертвое состояние, постреляв ему в спину из своих бластеров. А жизни-то ограничены - аркада все-таки...

Звучим

Тут сказать практически нечего. Отлично. Все звуковое оформление на высоком уровне, саундтреки из фильма, ну а звук мечей уже знают все, кому хоть раз доводилось видеть Звездные Войны.

Одна голова еще ничего, а две - разбухшие соседи.

Для проверки игры вдвоем пришлось стащить приятеля с дивана, откуда он с нескрываемым удовольствием наблюдал за моими мучениями. В общем, вдвоем играть, конечно, попроще, однако и выбросы энергии в окружающее пространство сразу удваиваются. Сказать могу лишь одно - приятеля хватило только на 15 минут игры, после чего он сказал все, что думал об управлении, джедаях, дроидах и Звездных Войнах в целом. Речь была бесподобная, но малопонятная для людей, неискушенных в колоритных национальных выражениях.

В итоге

Скажу одно: если бы не управление, в игру можно было бы играть тихими летними вечерами. А в таком виде это очередной шмот грязи в лицо первого эпизода. А ведь могли сделать хорошую игру...

Данила Стрелков

Тут нужна идеально уравновешенная психика и нервы из стальных канатов, поскольку только эти два качества могут удержать от использования национальных выражений в очень громком варианте в моменты, когда герой срывается в пропасть в нескольких метрах от следующего чекпоинта.

даже не надейтесь увидеть в игре красоту битв из фильма. Здесь движения персонажей больше напоминают процесс, в котором отмахиваются мечом от назойливых мух-переростков, в роли которых оказываются противники. Есть здесь и еще один неприятный момент - независимо от выбора персонажа действие идет, как будто вы играете за Оби или Куай-Гона. Интересно, сколько же тогда джедаев прилетело?

Визуализация, или Таких операторов надо гнать в зашей.

Графическое исполнение игры показалось мне до боли знакомым. Наконец я вспомнил об игре "Phantom Menace", и все сразу встало на свои места. Особо извращаться при разработке игры ребята не стали, поэтому все выглядит как раньше. То же освещение, то же отражение предметов в отполирован-

ная заторможенность иной раз приводит к печальным последствиям. Но на этом проблемы не заканчиваются. Оказалось, что действия джедая выполнены в виде анимаций, которые не получается прерывать, - в результате приходится ждать окончания выполнения героем очередного размашистого движения мечом, чтобы занять более удобную позицию для боя. Да, и чтобы не забыть, на бегу рубануть вражину не получится, вместо удара персонаж выполнит выпад, толку от которого будет мало.

Очень частой проблемой является промах мимо противника, связанный со сложностями точного поворота в нужном направлении. Разработчики попытались облегчить участь игрока, добавив в игру возможность наведения на ближайшую цель. Вот только толку оказалось маловато. Наведение на цель пригодились бы при наличии чего-нибудь стре-

РЕЗЮМЕ

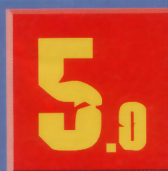


МНЕНИЕ АВТОРА

Игра понравится людям, одновременно являющимся фанатами Episode 1 и игр жанра action, имеющим вдобавок стойкую нервную систему. В общем, хотели как лучше - не получилось. Следующий...

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	8
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	3



СЛОВО РЕДАКТОРА

Игру приурочили к выходу в Америке на видео первого эпизода "Звездных Войн". К сожалению, разработчики к сроку так и не успели...

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

ЖАНР action **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Midway/Radical Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 **АЛЬТЕРНАТИВА:** Fighting Force

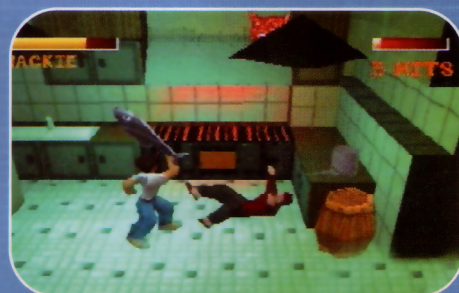
Джеки Чань - живая легенда мира боевых искусств, дублер самого Брюса Ли и прекрасный комедийный актер, с чьим именем в России вот уже более десяти лет ассоциируется понятие гонконгский кинематограф. Трудно поверить, что "живчику" Джеки в этом году исполняется 46. Он по-прежнему бодр, полон сил и творческих планов, снялся в нескольких довольно популярных голливудских фильмах, а нынешней весной еще и обзавелся собственной игрой на PSX.

Впрочем, новичком в мире виртуальных развлечений Чаня не назовешь. Помню, еще в начале девяностых на NES "ходила" неплохая бродилка с очень похожим на Midway'евское названием - Jackie Chan's Action Kung-Fu. Так что в области видеоигр Джеки "воробей стреляный", однако на PlayStation он пробует силы впервые. Jackie Chan's Stuntmaster была разработана по заказу компании Midway шведской командой разработчиков Radical Entertainment при активнейшем участии самого Джеки. Причем, в отличие от многих игр с громкими именами в названии, участие актера было именно активным и не ограничилось лицензией на использование имени и motion capture. Джеки сам фанат видеоигр (по слухам, актер до сих пор не прочь просадить сотню-другую долларов в зале игровых автоматов) и поэтому, как никто другой, мог представить и, более того, добиться от разработчиков именно того, чего ждали игроки от игры с его участием. Стоит ли говорить, результат получился более чем достойный.

Начиная с самых первых экранов и вплоть до финальной заставки игра до зубной боли напоминает один из фильмов Джеки. Сюжет, в лучших традициях, минимален и присутствует в игре с одной единственной целью: дать игроку хоть какой-то повод для мордобоя (а чем еще можно заняться в игре, жанр которой action?), не больше, но и не меньше. И,

надо сказать, со своей задачей сценаристы Radical Entertainment справились вполне достойно.

Итак, главный герой, то есть Джеки Чань, зарабатывает на жизнь работая



в службе доставки. Параллельно с ним существует некий негодяй, в один прекрасный день их пути пересекаются, когда служитель сил тьмы совершает типичную для всех киношных злодеев ошибку, а именно похищает бабушку героя. Возмущенный посыльный, который, на самом деле, не просто посыльный, а мастер боевых искусств, бросается спасать любимую старушку.

Ничего не напоминает? Вот именно и еще как! Более того, если бабушку заменить на дочку, а Чаня на Майку Хэггара, то получится один к одному классический Final Fight. Впрочем, сюжет Jackie Chan's Stuntmaster отнюдь не являлся главной целью Radical Entertainment, основной упор в игре (как, впрочем, и в большинстве фильмов с участием Чаня) сделан на действие, то есть на action.

К счастью, Radical не стала делать из игры концептуальный "шедевр" 2000 года, и я могу со спокойной душой констатировать: Stuntmaster является самым обычным классическим представителем своего жанра. Иначе говоря, игровой процесс сводится к банальному: "схвати его за грудки и шандарахни так, чтобы мало не показалось". Банально? Да, но работает и это главное. В качестве изюминки, выделяющей игру среди плеяды конкурентов, разработчики сделали ставку на комбо-серии и аркадные элементы. Под последними я подразумеваю поиск масок. На каждом из уровней, по которым придется пройти Джеки в поисках похищенной бабушки, хитроумно запрятано по десять крас-

Пусть Джеки Чан никогда и не держал в руках нашего журнала, нам это, честно говоря, по барабану.

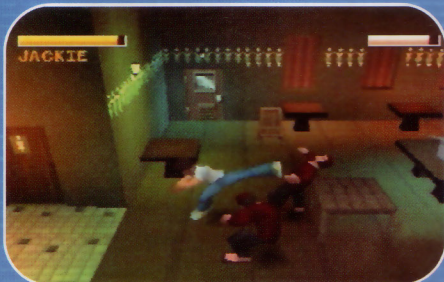


ных масок, отыскав которые, игрок получает опять-таки маску, но уже одну и золотую. В общем, ищите и обращайтесь! И, поверьте мне, вознаграждение за труды вас ждет более чем достойное.

Теперь об упомянутых выше комбо-сериях. Как ясно из самого слова, врагов в Jackie Chan's Stuntmaster можно не просто колотить, но колотить много и связывая удары в единые цепочки. Мой личный рекорд - ком-

бя, которая не дает получить полного удовольствия от игры. Управление оставляет желать. Движения Чаня медлительны и неуклюжи, а предугадать поведение боевого посыльного после прыжка вообще не представляется возможным. Да и раскладка функциональных клавиш, выставленная по умолчанию, тоже не отличается удобством. Впрочем, как показывает практика, привыкнуть к подобному положению вещей вполне можно. Более того, после двух-трех часов

казавшись от погони за высоким уровнем детализации, Radical все силы сосредоточила на световых эффектах. В результате уровни освещены и затенены именно так, как надо, и именно там, где надо. Разноцветное же динамическое освещение вообще выше всех похвал. И довершает картину прекрасная плавная анимация, выполненная с использованием технологии Motion Capture и обновляющаяся со скоростью 25 кадров в секунду.



бинация продолжительностью семь ударов. Чтобы вырубить босса уровня, этого, конечно, не хватит, но вот рядового негодяя такой шквал ударов успокоит с первой попытки. Причем, что приятно, выполнение комбо-серий не требует от вас совершенно никаких усилий. Все, что от вас требуется, это с бешеной силой молотить по кнопке удара, а там, авось, что-нибудь да получится. А чтобы не показалось мало, в дополнение к комбинациям Джеки умеет делать еще и спецприемы. Если удерживать определенное время кнопку удара в нажатом состоя-

нии, игра управление, что странно, даже начинает казаться удобным. В общем, как бы там ни было, проблем с управлением явно недостаточно, чтобы затмить все достоинства этой в высшей степени приличной игры. Тем более, что игровым процессом плюсы Jackie Chan's Stuntmaster не ограничиваются.

Графика является вторым после "геймплея" сильнейшим козырем в колоде Radical Entertainment. Я до сих пор не перестаю удивляться, как без погони за новомодными эффектами и сверхнавороченными техноло-

Однако на этом плюсы Stuntmaster не кончаются, кроме всего вышеупомянутого, в игре просто великолепный звук. Достойные спецэффекты, приятная музыка (с очень мило вплетенными китайскими мотивами) и искрометные диалоги, записанные самим Джеки, которые, я уверен, по достоинству будут оценены игроками, знакомыми с английским языком. В общем, игра Radical удалась на славу, я прошел ее и получил массу удовольствия, чего и вам искренне желаю.

Алексей Ковалев happosai@mail.ru

Начиная с самых первых экранов и вплоть до финальной заставки игра до зубной боли напоминает один из фильмов Джеки. Сюжет, в лучших традициях, минимален и присутствует в игре с одной единственной целью: дать игроку хоть какой-то повод для мордобоя

нии и затем отпустить ее, Чань проводит мощный суперудар. Для удара ногой это подсечка, опрокидывающая практически любого врага на землю, а для руки - парализующий апперкот, временно обездвиживающий жертву. Вот, собственно, и вся боевая система. Слишком просто? Однако я даже и не пытался сравнить Stunmaster с Dead or Alive. Основная цель Radical'овского детища вовсе не в том, чтобы озадачить игроков просчитыванием многоходовых комбо-серий. Jackie Chan's Stuntmaster это приятный и ни к чему не обязывающий отдых с джойпадом в руках. Однако, как это часто бывает, именно джойпад стал той каплей де-

гиями практически на одном только грамотном текстурировании и разумном подходе к свету и тени разработчики умудрились сотворить такую красоту. Дизайн уровней прост, но элегантен. Да, текстур могло бы быть и побольше, но, как говорится, лучше меньше, но лучше. Текстурирование объектов выполнено качественно и аккуратно, даже мельчайшие надписи читаются легко и без усилий, а малое количество текстур вполне окупается их разнообразием. Каждый уровень игры имеет свой неповторимый вид, причем вторично текстуры практически не используются. Отдельной похвалы заслуживает и упомянутое выше освещение. От-

РЕЗЮМЕ



МНЕНИЕ АВТОРА

Хотите стать звездой в фильме Джеки Чаня? С Jackie Chan's Stuntmaster сделать это проще простого. Одна из лучших action игр этого года, рекомендую всем без исключения.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6



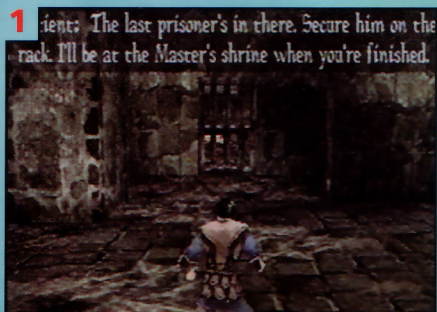
СЛОВО РЕДАКТОРА

Супер, просто супер! Это, конечно, шутка, хотя и не далекая от правды. А если серьезно, то JCS действительно оказалось великолепной игрой, лишь слегка подпорченной неудобным управлением.

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

ЖАНР action/RPG **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** 3DO/3DO
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 **АЛЬТЕРНАТИВА:** MediEvil 2

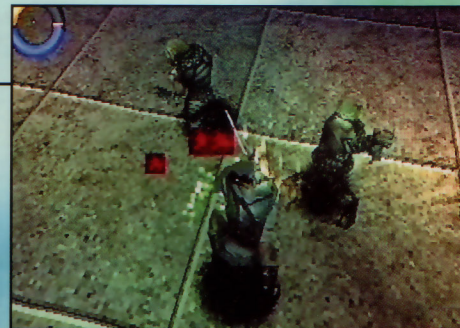
Да, Июль в этом году, как, впрочем, и в прошлом, выдался жарким. Стрелка термометра намертво приклеилась к отметке 30 градусов по Цельсию, и даже хваленый "жаропонижающий жаждоутолитель" и ледяной душ не спасают от духоты. Однако, несмотря на адскую жару и сломавшийся кондиционер, редакция OPM денно и ночно стоит на страже интересов игроков и прилагает все усилия, дабы предотвратить наших читателей от всяческих необдуманных действий. Поскольку именно летом, пользуясь оплавившимися от жары мозгами и частично утраченной играющей частью населения способностью трезво оценивать свои действия, разработчики пытаются "протолкнуть" на рынок всевозможный неликвид. Однако редакция OPM жару не поддается и с "черным списком" наготове стоит на пути подобных дельцов от мира видеоигр. Зачем нам это надо, спросите вы. Ну, хотя бы для того, чтобы вы по глупости не купились на рекламу и не приобрели себе очередной опус от компании 3DO Crusaders of Might & Magic. Хотите подробностей? Читайте дальше.



[1] Серые подземелья еще никогда не были такими серыми. Ну а ужасные монстры еще никогда не были настолько ужасны.

Первым пунктом нашей программы будет сюжет. И не вот так с бухты-барахты, а по причине того, что CoM&M позиционируется 3DO как RPG, пускай с примесью action, но RPG. А как сказал мой хороший друг RPG'шник со стажем RT: "Ролевушка - это на 50% сюжет и уже потом, где-то там, все остальное". Главный герой игры некий Дрэйк (Drake), рыцарь печального образа. Когда наш герой был юн и зелен, его родная деревня была разорена Легионом живых мертвецов под предводительством некроромансера Некроса (Necros). В результате чего семья Дрэйка была зверски (иначе никак нельзя - закон жанра) убита, а сам он получил красивый шрам, проходящий через поллица. Пересказывать дальнейшее развитие сюжета, я думаю, не имеет смысла. Тем более, что, несмотря на встречающиеся порой незначительные девиации, все в конце концов сводится к классическому "знаменателю": "враги сожгли родную хату", обида на всю жизнь, я отомщу, и мстя моя будет беспощадна. В целом, сюжет достаточно стандартен, не блещет оригинальностью и на полноценную RPG явно не тянет, однако с поправкой на action направленность игры вполне потянет. По крайней мере, не намного хуже, чем тот, что был в Soul Reaver. Да и с задачей своей справляется неплохо - дает игрокам более-менее приличное основание для упражнений в ловкости пальцев. Если же вы ждали чего-то большего, то, увы, мне нечем обрадовать вас.

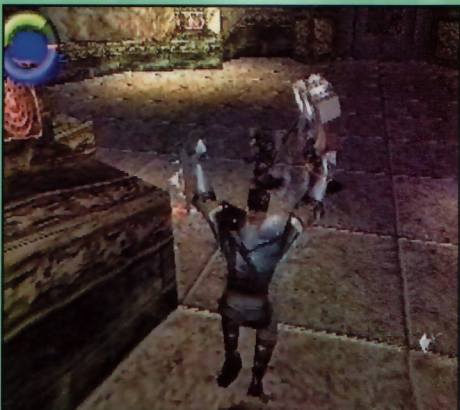
Помню, когда Crusaders of M&M еще только находился на ранних стадиях разработки и в Интернете появились первые скриншоты из игры, многие журналисты с ехидцей подметили, что 3DO, дескать, взялась за разработку первого в мире "средневекового" Tomb Rider'a. Признаться, я поначалу тоже придерживался подобного мнения, но, пообщавшись с игрою "в живую", понял, что это далеко не так. Единственное, что хоть как-то роднит эти две игры - это вид от третьего лица и схожая система управления. Прежде всего Дрэйк значительно быстрее, чем Лара, благодаря чему Crusaders поначалу кажется более выигрышной с точки зрения динамики игрового процесса. Однако, когда первое очарование проходит, на свет божий начинают всплывать "подводные камни". Прежде всего игра ужасно несбалансирована. Передвигающийся с невероятной прытью и кошачьей ловкостью по игровому миру Дрэйк во время боя, прямо противоположно ожиданиям игрока, начинает безумно "тормозить". Напоминая в этот мо-



мент подневольного солдата стройбатовца, который "может копать, а может не копать", но и то и другое делает одинаково лениво и без энтузиазма. Разница между нажатием кнопки джойпада и реальным действием персонажа порой составляет несколько секунд. Причем, по закону подлости, особенно часто это случается в то время, когда старый "чек-поинт" уже остался далеко позади, а новый еще и не думал начинаться, а это чревато. В частности, многократным просмотром жизнеутверждающей заставки Game Over и пятнадцатисекундной процедурой загрузки данных с места последнего сохранения.

Сам бой сводится к нажатию двух клавиш: X, которая в комбинации с курсорными клавишами (стрелками) отвечает за использование всевозможного оружия, и "треугольник", на которую "повешено" применение магии. Естественно, есть и такая полезная в суматохе боя вещь, как "автоприцеливание" (auto-aim), эффективность которого, впрочем, сведена на нет стремлением 3DO к реалистичности. Как только "захваченный" в прицел враг (пускай всего лишь на долю секунды) скроется из поля зрения Дрэйка, auto-aim отключается, что ставит под сомнение практическую ценность данной функции.

Интерфейс также не особенно порадовал меня. Меню сделаны явно на скорую руку и не отличаются ни особой красотой, ни удобством в использовании. Особенно меня удивило





Inventory. Вызываемое в процессе игры нажатием клавиши Select меню инвентаря подразделяется на четыре категории (за которые отвечают, соответственно, четыре клавиши джойпада - X, O, квадрат и треугольник): различные снадобья и предметы, доспехи, оружие и магия. Итак, попав в Inventory, вы выбираете интересующий вас раздел, находите нужный предмет (оружие, магию, доспех), нажимаете на Select и...

...когда первое очарование проходит, на свет божий начинают всплывать "подводные камни". Прежде всего игра ужасно несбалансирована. Передвигающийся с невероятной прытью и кошачьей ловкостью по игровому миру Дрейк во время боя, прямо противоположно ожиданиям игрока, начинает безумно "тормозить".



вуаля, все готово. Удобно? Да, но только 3DO не была бы 3DO, если бы и здесь не поставила все с ног на голову. По гениальной задумке кого-то из дизайнеров за один раз вы можете сменить/использовать только один предмет из одной отдельно выбранной категории. То есть если вы вдруг решите, к примеру, сменить щит и выпить склянку с целебным снадобьем, то для этого вам придется проделать процедуру вызова инвентаря целых два раза! Теперь представьте, что получится, если вы решите сменить доспехи, оружие и используемую магию одновременно. Ничего страшного, говорите? А если во время боя? В общем, хентай (японск. - извращение) какой-то получается.

И в довершение безрадостной картины несколько слов о графике. В целом, удобоваримо. Хотя не обошлось без извечных 3DO'шных проблем. Текстуры довольно пикселизированы, "заклинания" безвкусны, а используемый к месту и не к месту эффект "полупрозрачности" после сорока минут игры начинает раздражать. Также хромает дизайн уровней. Особенно это заметно на уровнях, где действие происходит на открытых пространствах. Мало того, что они (уровни) смотрятся из рук вон, так их еще и открытыми можно назвать только с большой натяжкой. Только разбежишься и сразу же бух в стенку. Хотя порой (очевидно, в по-



рядке исключения) попадают и настоящие шедевры дизайна. Особенно удачны "ледяной" и "лесной" миры, все красиво и со вкусом, хотя, даже тут заметно, что основной конек графического движка CoM&M это закрытые помещения.

Впрочем, не все так плохо. Очень качественно выполнена анимация. Движения персонажей плавны и реалистичны, а анимации, сопровождающей использование оружия, можно только подивиться. Если бы вся игра была сделана так, я, не задумываясь, поставил бы ей за графику 8 баллов. Но, увы, это только мечты. Crusaders of Might & Magic была, есть и останется посредственной псевдо-RPG'шной бродилкой с несбалансированным игровым процессом, довольно страшной графикой и проблемами с управлением. Выводы же по поводу нужности (точнее, ненужности) CoM&M в вашей коллекции дисков вы, надеюсь, сумеете сделать самостоятельно.

Алексей Ковалев happosai@mail.ru

РЕЗЮМЕ



МНЕНИЕ АВТОРА

Многообещающая поначалу, но так и не оправдавшая надежд action/RPG от 3DO. Хороший выбор, если вы хотите срочно потратить деньги впустую. В противном случае лично я рекомендую MediEvil 2.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	6
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6



СЛОВО РЕДАКТОРА

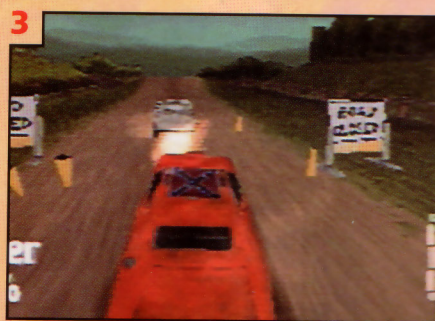
Очень жаль, что у 3DO не получилось создать качественную бродилку во вселенной Might&Magic. Возможно, это им еще удастся на PS2, однако к их новым работам теперь мы будем относиться с недоверием.

DUKES OF HAZZARD



ЖАНР гонки **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** SouthPeak Interactive/Sinister Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 **АЛЬТЕРНАТИВА** Driver, Destruction Derby

Скорее всего, новая гонка от SoutPeak Interactive - Dukes of Hazzard, вовсе бы осталась незамеченной, если бы не одно - данная игра базируется на достаточно популярном в недалеком прошлом одноименном сериале.



Видеоролики между миссиями пытаются раскрыть историю игры [1], но нужна ли она в обычной гонке? [2,3]

Dukes of Hazzard - эти слова вряд ли затронут какие-либо ностальгические нотки в душах россиян, однако миллионы американцев и европейцев, едва слышав их, приходят в благоговейный трепет. Одноименный американский сериал дебютировал на телеэкранах в 1979 году. Сюжетная линия не отличалась особой изысканностью: двое сорви-голов на крутом автомобиле, из самых благих побуждений творят безобразия на дорогах Джорджии. То бандитов обидят, то полиции язык покажут, а то и старушку насильно через дорогу переведут, в общем, эдакие робингуды двадцатого столетия. И хотя прошло уже почти двадцать лет, эхо этой популярности периодически "аукается" и выплывает на свет божий. В частности, в форме весьма посредственных гоночных игр. Какой, собственно, и является Dukes of Hazzard. Изначально SoutPeak Interactive стремилась сделать гонку гораздо более интеллектуальную, чем обычно принято ожидать от данного жанра. Под интеллектуальностью подразумевались сюжет, головоломные миссии и прочие "завлекалочка" для уставших от однообразия игроков. Собственно, сама гоночная часть игры должна была стать всего лишь подоплекой, дополнением к развитию интереснейшего сюжета и выполнению миссий. Получилось же с точностью до наоборот.

Dukes of Hazzard это прежде всего гонка, а все остальное служит лишь жалким довеском к и без того не блестящему игровому процессу. Посудите сами, можно ли, находясь в здравом уме, назвать сюжетом серию плохо стыкующихся между собой видеороликов, повествующих о судьбе некоего Дядюшки Джесси (Uncle Jassy). Пенсионер на старости лет попал в кабалу к нехорошим финансовым воротилам, которые, пользуясь сложным финансовым положением Дядюшки, решают отобрать у него за долги дом. Естественно, главные герои должны найти деньги и спасти старичка. Что и сказать - банально.

После столь невнятной мотивировки ваших действий сами миссии тоже не порадуют игроков особой изощренностью. Поначалу их разнообразие впечатляет. Тут и работа инкассатором в банке, и гонки на сельских ярмарках, и даже поиск угнанных автомобилей... Однако на деле все не так уж и весело. Все вышеупомянутые задачи рано или поздно сводятся к трем видам деятельности: обогнать кого-либо, догнать кого-либо или добраться до какого-нибудь места за ограниченный отрезок времени.

Даже после всех вышеописанных накладок у меня еще теплилась надежда, что хотя бы игровой

процесс окажется на высоте. Однако когда я попробовал игру "в живую", эйфория моментально улетучилась. Прежде всего удивило странное поведение искусственного интеллекта. Компьютерные противники вели себя совершенно непредсказуемо. Непонятно что же является истинной целью местных бандитов/полицейских - вы или окрестные кюветы и стены.

Железные кони способны выделять на дорогах самые невероятные кульбиты, маневры, все что угодно, кроме одного - контролируемого движения в нужном игроку направлении. Это относительно физики, что же касается управления с технической точки зрения, то оно, еще и имеет проблемы с поддержкой "DualShock'ов". В промежутках между миссиями PlayStation имеет дурную привычку отключать аналоговый режим.

В игре на удивление приличный графический движок. Фоны для трасс не поражают особыми изысками, но красивы и функциональны, а модели автомобилей - вне конкуренции. Есть, правда, незначительные проблемы с выпадением полигонов...

И в завершение статьи еще один маленький плюс в тощий кошелек Dukes of Hazzard - качественная озвучка. Большинство персонажей озвучены актерами, исполнившими роли в телесериале. Однако, как ни прискорбно, это вовсе не спасает общего бедственного положения.

Алексей Ковалев happosai@mail.ru

РЕЗЮМЕ



МНЕНИЕ АВТОРА

Даже фанаты сериала (а я сильно сомневаюсь, найдутся ли в России такие) вряд ли смогут выдержать более часа за Dukes of Hazzard. Весьма посредственная гонка, совершенно не стоящая вашего внимания и уж тем более ваших денег.

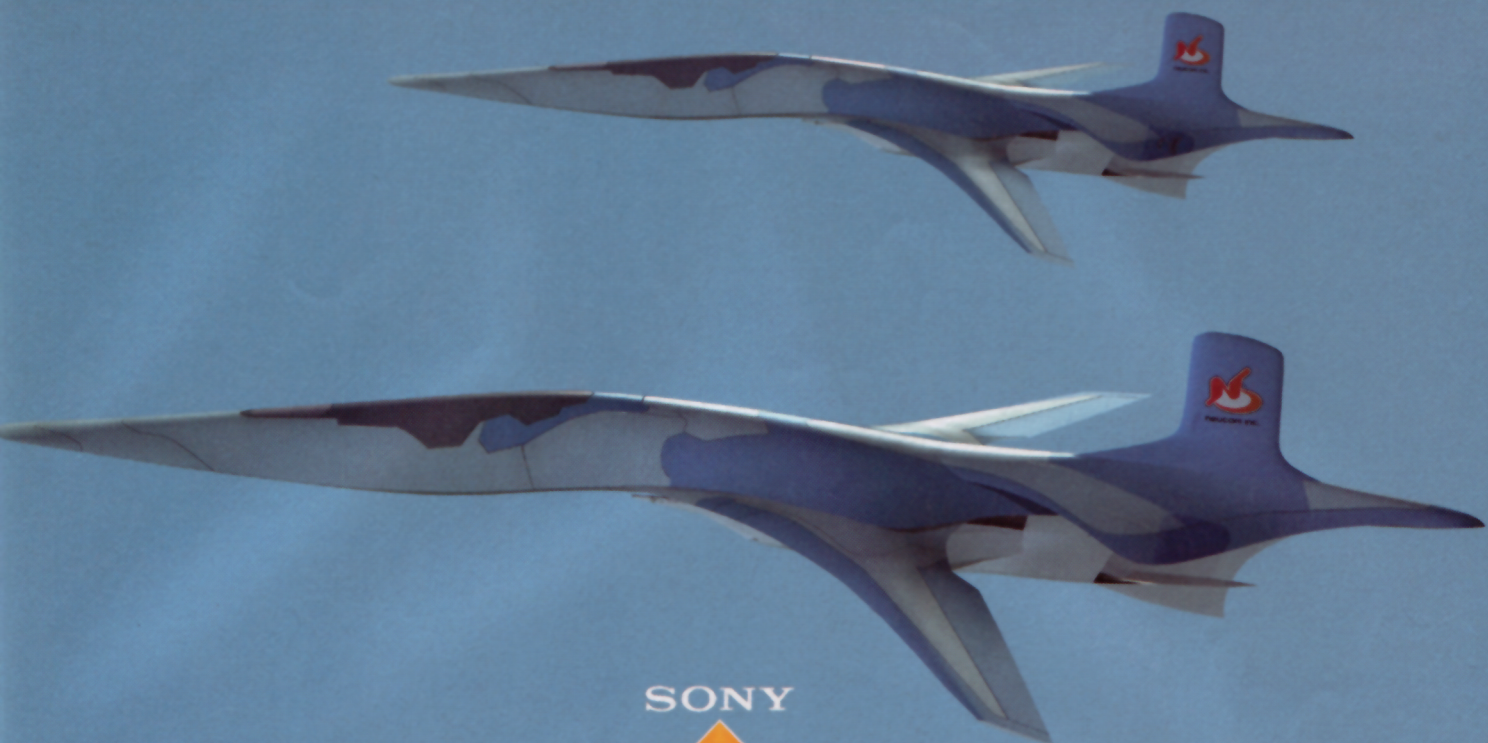
ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	6
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

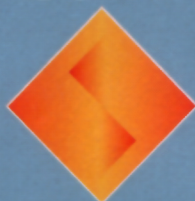


СЛОВО РЕДАКТОРА

Если говорить серьезно, то в этой игре плохо все, и уж, конечно, графика там куда хуже озвучки, а игровой процесс - намного лучше графики. Сильно напоминает Destruction Derby на сельских дорогах.



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

ACE COMBAT 3

electrosphere



MEDIEVIL 2

Рад приветствовать вас в мире MediEvil. Вполне возможно, что данная игра не требует прохождения, и любой геймер пройдет ее без труда. Не спорю, в большинстве своем игра прямолинейна, но, с другой стороны, в ней хватает моментов, когда просто не знаешь что делать. А поскольку всем угодить невозможно, то мы предлагаем полное, практически пошаговое прохождение российской версии этой игры.

Уровень 1. МУЗЕЙ

Как только Дан вновь встанет на ноги, и вы получите контроль над ним, появится призрак по имени Уинстон. На этом уровне он расскажет вам, что здесь к чему, и ознакомит с управлением, а в дальнейшем будет появляться только перед проблемными си-

туациями, чтобы дать весьма туманный, но не лишенный смысла совет. Когда он закончит речь, освоитесь с управлением, аналоговые рукоятки Dual Shock'a здесь как нельзя кстати. Можете ознакомиться с историей сэра Фортескью, нажав на ⊗ около большой книги, что слева от вас. Но время не ждет, и пора отправляться в путь.

Нажмите пару раз на ⊗, и Дан безжалостно оторвет себе руку — это и будет вашим первым оружием. Рука может поражать врагов на расстоянии, хотя убить их вам будет очень сложно, поэтому стоит раздобыть оружие помощней. Идите прямо, минуя коридор, входите в следующий зал со статуями. Разбейте стеклянный футляр на постаменте в центре и возьмите меч. Возвращайтесь в коридор и по нему доберитесь до зала со склепом. Внутри него находится ключ от музея. Будьте осторожны, кругом полно зомби. Из зала ведет только одна дверь, входите. Разделайтесь с двумя воинами-скелетами с огромными мечами (лучше всего это сделать, "заряжая" меч кнопкой □), рядом с небольшой гробницей возьмите колбу с живой водой, а за ней — немного денег. Поднимайтесь на-



верх, там вас ждет еще одно оружие — пистолет. После этого не забудьте настроить арсенал, чтобы можно было легко переключаться между двумя видами оружия во время боя. В следующем зале проблем не будет, если вы хорошо прыгаете. Сделайте полный круг, соберите деньги, щит и колбу с живой водой. Используйте ключ. В следующем зале вас ждет небольшая битва с тремя чучелами дронов, будьте осторожны, они плюются огнем. Когда все три птицы будут уничтожены, откроется путь дальше. Если нужно, подлечитесь у фонтана и продолжите путь. В следующей комнате двое стражников, вооруженных ружьями. От них можно просто убежать или убить из пистолета, укрываясь от их выстрелов за витриной в центре комнаты. Теперь вы должны уже в полной мере ос-

воиться с управлением Дэном, поэтому постараюсь быть более краток.

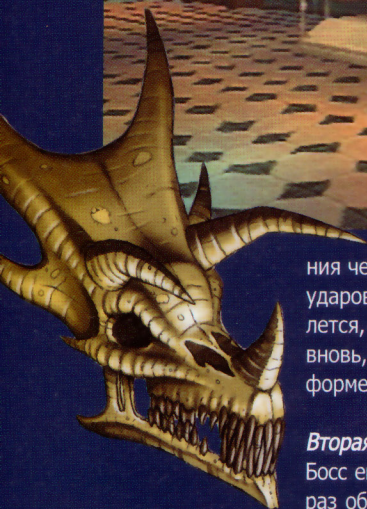
Дойдите до зала с пушкой. Первая головоломка связана именно с ней. Чтобы из нее выстрелить, нужно найти ядро и факел. Первое находится в ящике в саду, что слева от пушки, там же можно забрать и чашу. Но сначала стоит зайти в правую дверь — за факелом. Добыв оба предмета, поместите ядро в пушку, зажгите факел, а от него фитиль. Выстрел, и путь в следующий зал свободен. Но и он тоже заперт. Ключ находится в дальнем конце балюстрады, на которую можно попасть по лестнице справа от входа. Дальше вас вновь ждет встреча с птичками, с которыми можно легко справиться, встав на отпечаток ящера в центре. Можете не заходить в пролом, оставленный дино-

завром в стене — кроме денег ничего не найдете, вам еще предстоит сюда вернуться позже. Идите вперед, Уинстон предупредит вас о близкой встрече с боссом и даст совет. Возьмите деньги за дальней статуей льва и заходите к монстру.

Босс 1. Скелет Динозавра.

Первая инкарнация

Этот огромный монстр практически неуязвим, так что бесполезно пытаться бить его мечом или стрелять из пистолета. Уворачивайтесь от его атак, бегая по кругу, и ждите, пока он не откроет нечто, напоминающее мозг и не призовет более мелких ящеров, точнее то, что от них осталось. Не обращая на них внимания, по хвосту забирайтесь на спину замершего гиганта и бейте мечом по красному образованию у основа-



ния черепа. После двух ударов скелет рассыплется, чтобы собраться вновь, но уже в другой форме.


Вторая инкарнация

Босс еще жив и на этот раз обрел крылья. Чтобы справиться с ним, вам придется переключиться на пистолет и через дверь пройти на балюстраду (кстати, вы и раньше могли воспользоваться этой дверью, чтобы отдышаться). Купите боеприпасы у торговца и вперед, добивать босса по уже известному сценарию.

После смерти первого босса вы впервые попадете в лабораторию профессора Гамильтона Кифта. На полу лаборатории есть три изображения чаши. Изображение рядом с экраном дает доступ к уровням игры. Напротив стола профессора — заставит последнего все же обратить на вас внимание. А то, что рядом с чашей, подарит вам новое оружие, если вам, конечно, удалось найти ее на уровне.



Уровень 2. КИНСЕНГТОН

Мрачная часть Лондона, в которой вам предстоит столкнуться с одним из прихвостней лорда Пэлторна — человеком-змеей Мендером. Первый бой произойдет на перекрестке. Хитрый змей повелевает трупам, и чтобы разделаться с ним, вам придется сперва их обезвредить. Для этого очень подходит только что приобретенный магический жезл, хотя его и придется каждый раз заряжать (зажать ). Когда все зомби вновь успокоятся, Мендер станет уязвимым. Переключитесь на меч и рубите мерзавца. Вы оказались на перекрестке и не знаете, куда





лучше идти. Все очень просто, уровень имеет кольцевую структуру и состоит из двух основных мест, соединенных улицами: площади с фонарем в виде рыбы и вывеской "McPepper & Son" на одном из зданий и площади перед музеем с фонтаном и львами. Так что не заблудитесь.

Сперва вам стоит пойти вперед, то есть к "McPepper & Son". После очередной разборки подойдите к реке. Как раз за зданием с вывеской находится рычаг, управляющий




Советы



1. Практически каждое оружие имеет два типа атак: обычную () и супер ().
2. "Ускорение" ( при беге) не только значительно ускорит игровой процесс, но и позволит получать значительно меньше повреждений в битвах.
3. Используя оружие дальнего радиуса действия, можно без труда переключаться между различными целями при помощи .
4. Игра построена так, что вы всегда можете

- те вернуться в лабораторию или на любой из пройденных уровней. Пользуйтесь этой возможностью, чтобы пополнить запас денег и восстановить здоровье (да, все что вы взяли на уровне, останется с вами, если только вы полностью его пройдете).
5. Практически каждый уровень имеет несколько мест, куда может попасть только череп на ручке. Как правило, там деньги и здоровье, поэтому стоит проверить все младшие уровни, когда у вас появится возможность контролировать ручку.

6. Чаше пользуйтесь щитом () , они встречаются довольно часто, поэтому не стоит игнорировать их недолгую защиту.
7. Если Уинстон предлагает вам сохранить игру, не думайте — сохраняйтесь.
8. Если есть возможность сорваться или нужен точный прыжок, главное — не суетиться. Аналоговое управление позволит вам точно дозировать каждый шаг, если у вас не дрожат руки.

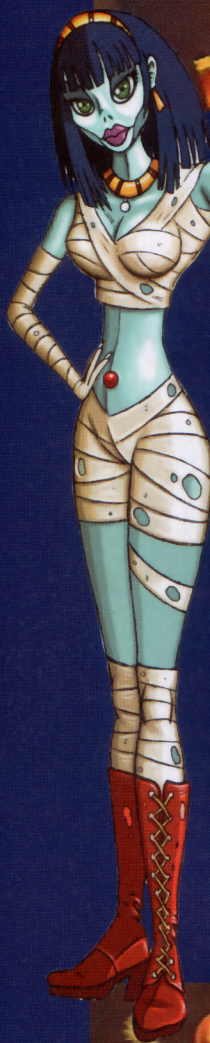
MediEvil 2

ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!

Рекомендованная розничная цена 250 рублей!

В продаже с 19 апреля.





п л а т -
формой,
мимо ко-
торой вы
только что
прошли. Ударьте по
нему мечом и возвра-
щайтесь к платформе.
Поднимитесь наверх. Вы окаже-
тесь в помещении, заваленном
коробками. На противопо-
ложном балконе находится
ключ от депо — это и есть
ваша цель. Чтобы до него
добраться, придется перед-
винуть одиноко стоящий ящик
(подойдите и нажмите ⊗) к
другим, сложенным друг на
друга. Да, не забудьте перед
этим взять деньги и не свали-
тесь в воду, иначе погибните
(видимо вода пагубно влияет
на разложившийся организм).
Как только вы вновь окажетесь
на площади, из-под земли по-
лезут зомби, но это уже дело
привычное. Ваш путь опять
прямо, мимо здания музея к во-

ротам депо. Как только вы войдете, повер-
ните налево. На вас вновь нападут зомби,
но вы можете легко с ними разделаться,
ударив по стоящему там же сундуку. После
боя лезьте на стену. Знакомая картина, не
правда ли? Вот только на вашем пути вста-
нет новый враг — ожившие древнеегипет-
ские мумии с головами шакалов (вроде как
символизирующие их бога смерти). Вновь
заберитесь на коробки, где лежал ключ, и
разделайтесь с ними при помощи жезла. Да-
лее перетащите темно-коричневый ящик на
стоящую у стены телегу и продолжите путь.
Возвращайтесь на площадь, у фонтана по-
верните налево. Вскоре вы увидите запер-
тый дом — вам туда. На втором этаже за ко-
робками вы найдете часы (это откроет вам
дорогу назад). Воспользуемся советом Уин-
стона и вернемся к музею. Как только вы
зайдете на дворик, поверните налево. Там
две лестницы. Сперва поднимемся по более
темной, нам же еще нужно найти чашу. Же-

лезная дорога приведет вас к торговцу, чуть
дальше него на стене висит колокол. Ударь-
те в него, и приедет веселый паровозик. Он,
собственно, и доставит чашу. А если вы про-
должите путь, то найдете ящик со щитом.
Возвращаемся и лезем на крышу музея. Пос-
ледует ролик, после которого можно смело
прыгать в открывшееся окно.

Гробница Кайи (вновь музей)

Вы вновь оказались в зале музея, правда,
почти под потолком. Чтобы невредимым
спуститься вниз, придется немного попры-
гать. Помните, на другую лампу можно пе-
репрыгнуть только с разбега суперпрыжком
(⬆+⬅), а падение — смерть. Как только
вы окажетесь на полу, вновь оживут слуги
Анубиса. Как только вы уничтожите всех че-
тырех, откроются двери в гробницу. Собе-
рите мешочки с деньгами и входите.

В темной гробнице на вас опять нападут
мерзкие мумии (но верный пистолет нагото-
ве). Мало того, чтобы хоть что-нибудь раз-
глядеть, вам постоянно придется держать
факел горящим (то есть периодически под-
жигать его от других факелов). Постепенно



продвигаясь вперед, вы попадете в комнату с зелеными блоками и тремя альковами, хранящими атрибуты богов. В одном из них находится свиток Хекмета, в другом дощечка Хоруса. Третий хранит посох Анубиса и находится как раз напротив лестницы. Передвигая коробки, соберите все три артефакта. Осторожно, когда вы отодвинете двойной блок, на вас нападет мумия (отбегите к лестнице и расстреляйте ее оттуда). Заходите в следующий зал и раздайте каждому из богов причитающееся. Статue с головой ибиса — дощечку, статуе с головой льва — свиток, ну а шакало-головой — конечно же, посох Анубиса. Ваши тяжкие труды вознаграждены, откроется гробница, и на свободу выйдет "прекрасная" мумия принцессы Кайи (наконец-то Дэнэу нашлась достойная пара).

Вы вернулись в лабораторию, и вас ждет новый уровень. Не забудьте взять новое оружие — грозный молот Тора.

Уровень 3. КУНСТКАМЕРА

Здесь вам придется сразиться с огромными, похожими на смесь жирных теток и куриц существами, которые будут пытаться столкнуть вас в смертоносную воду. Так что поспешите взять в руки ваше новое оружие и превратить врагов в лепешку. Перейдя пару мостов, вы обнаружите слева ящик с деньгами на острове, а за ним бутылку с живой водой — не торопитесь их брать. Идите вперед, и, не доходя до прохода в каменной стене, слева вы увидите туннель. Он приведет вас к заветной бутылке и ящику (такой обходной маневр сделан из-за того, что именно с того берега можно прыгать без особого риска свалиться в воду). Возвращайтесь и заходите в калитку. Убейте мага-китайца (от его дракона легко увернуться) и входите в открывшиеся двери. Там вас будет ждать очередная порция чертят и куриц, но вам поможет взрывоо-

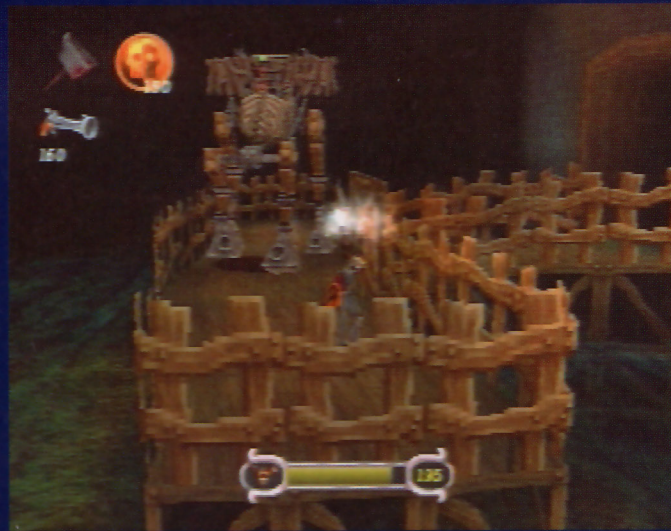
пасный ящик у шатра слева. После боя можно развлечься на знаменитом ярмарочном аттракционе (молот после зарядки поможет вам выбить немного денег) или сыграть в миниигру по убийству чертят, хотя последнее вам мало что даст. Идите дальше, Уинстон расскажет, как пользоваться батутом, но тот что перед вами лишь для тренировки. В сером здании слева, несколько смахивающем на тюрьму, вам делать нечего — там всего лишь торговец патронами. В проход, охраняемый стражами, тоже соваться не стоит. Заходим в полосатый латаный перелатанный шатер, там вновь наш друг волшебник, куча куриц и чертят. Как только чародей отбросит концы, откроется дверь на противоположной стороне. А вот и долгожданный батут. Поднимитесь наверх и идите налево. О ужас!!! Черти замышляют сконструировать армию механических слонов и уничтожить город. Нужно им помешать. Вы заметили несколько батутов, натянутых над водой. Самое время проверить свое искусство прыжка, наградой будет сундучок с деньгами и дорожка к минибоссу уровня.

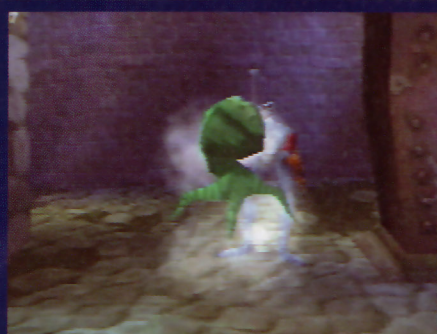


Минибосс Киберслон

Уничтожить его легко, надо, как обычно, подобрать нужное оружие. На этот раз достаточно всего лишь расстрелять из пистолета чертенка, который управляет механическим гигантом. Уворачиваясь от выстрелов, пробегите у монстра между ногами и сзади всадите в маленького проказника несколько пуль (операция повторяется нужное количество раз). В награду вы получите ключ от киберслона. Расправившись с первым сломом, идем искать второго. Спрыгивайте вниз и идите в новый проход, который приведет вас к мосту, проходящему сквозь вращающуюся трубу. Он и выведет вас ко второму киберу.

Возвращаясь назад после битвы со вторым сломом, вы пройдете мимо серого здания с открытой дверью. В этом сарае черти собирали своих слонов, но вам там нужно другое. Там находится чаша. Вместе с трофеем возвращаемся назад, пора открывать замки, что охраняют два гиганта в начале уровня. Когда дверь откроется, подождите входить, ведь вас ждет встреча с боссом. Поверните налево, в самом конце прохода, за пустым киоском находится сундучок с деньгами. Справа же от входа расположен фонтан жизни. Теперь можно заходить.





Босс 2. Мехаслон.

Путь уничтожения этого босса вам указали в ролике. Под потолком висят три механические конструкции, их и нужно обрушить на башку нашего неуклюжего противника. Рычаги управления находятся как раз под каждой из голов. Так что, прикрывшись щитом, ждите, когда босс поравняется с подвешенным грузом, и бейте по рычагу. После трех ударов противник будет повержен. Чтобы покинуть уровень, от стражей поверните налево, пройдите сквозь ворота. Слева от знакомой каменной стены с калиткой будут еще одни ворота — это и есть выход.

Очередное посещение лаборатории не принесет особых новостей, вы получите новое задание и новенький арбалет.

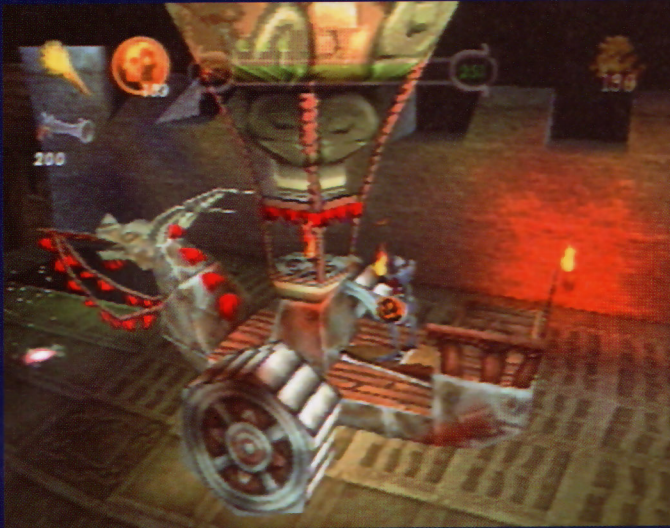
Уровень 4. ГРИНВИЧСКАЯ ОБСЕРВАТОРИЯ

На этом уровне вы в полной мере почувствуете всю прелесть загробной жизни :). В

самом начале Дэн лишится своей черепахи, но это вовсе не поставило нашего героя в сложное положение, только дало лишнее преимущество. Но в любом случае голову нужно вернуть. Идите вперед, мечом прокладывая путь сквозь толпы зомби-матросом. Вскоре вы увидите ворота, а за ними здание обсерватории. Прямо над вами будет гнездо наглой птицы, застрелите ее из пистолета или арбалета. По лестнице заберитесь на крышу и воссоединитесь с потерей (L1+△). Продолжим исследовать местность. Правый путь приведет вас к фонтану жизни, мешочкам с деньгами и несколькими зомби, левый — приведет к еще одной группе морячков, ящику с мечом и укажет дальнейший путь (второй ящик поможет избавиться от компании). Путь у нас один, двигаемся к докам. Спуститесь в город, вскоре вы дойдете до

развилки, правый путь приведет вас к причалу, а левый к лестнице на крышу, где расположено птичье гнездо (а пройдя еще чуть-чуть, вы найдете фонтан жизни). Спускаемся в порт. Там вам встретятся новые, очень опасные враги. Маленькие осьминожки наиболее опасны, когда воспользуются лежащим трупом, так что старайтесь уничтожать все валяющиеся в округе тела при помощи молота (удар нужно наносить только после полной зарядки). А лучшим оружием против коварных моллюсков является пистолет или арбалет. Продолжайте продвигаться по причалу, если вы не успеете пристрелить птицу, то, возможно, вновь останетесь без головы. Найти пропажу вы сможете в гнезде, о котором мы недавно упоминали. Вернув украденное, продолжите путь по причалу до конца (в закоулке налево можно отовариться боеприпасами), а там по узкому мостику заходим в ангар (позади здания находится бутылка с живой водой, не забудьте взять!!!). Подойдя к маленькому окошечку, выберите черепаху в арсенале, и Дэн положит ее туда. Теперь переключитесь на голову (L1+△) и, зажав L2+R2, посмотрите на скрытую схему (каждый раз новая). Это решение головоломки, которую нам нужно выполнить. Ударяя по рычагам, добейтесь полного соответствия схеме. Правильное решение вернет вам голову и опустит мост, мимо которого вы не раз проходили в начале причала. Идите туда, через мост перепрыгните на корабль, затем на другой и т.д., пока не доберетесь до рычага. Ударьте по нему, это поднимет переход между платформой и кораблем с пушками. Но прежде чем направиться туда, стоит забрать чашу — она чуть дальше рычага — и пройти по высохшей акватории, которая хранит несколько тайников с золотом (я нашел три). Чтобы перепрыгнуть с поднявшегося бруствера на военный корабль, придется воспользоваться суперпрыжком (△+○). Оказавшись на эсминце, поверните





налево и прыгайте вниз на еще неизведанную территорию. Там на вас набросятся два осьминога и пара морячков, но ящик поможет разделаться с этой толпой. Идите вперед и заходите в дверь.

Гринвичская морская академия

Спускайтесь вниз и постарайтесь уничтожить как можно больше тел, пока до них не добрались осьминожки (осторожно, по вам будут палить пушки). Пойдя налево, вы найдете немного денег. Правый же путь приведет к двери и колбе с живой водой. У вас опять украдут голову, так что вновь придется ее вернуть, благо гнездо поблизости. Переключаемся на кувалду и заходим в дверь. Внутри быстро уничтожаем тела, а потом и осьминогов. Далее по лестнице поднимаемся на самый верх, выходим наружу и забираем голову из гнезда (оно с левой стороны здания). Возвращаемся внутрь. Запихиваем голову в нечто, напоминающее батискаф, после чего он опускается в какую-то жидкость. Теперь спускайтесь вниз и при помощи рычагов передвиньте магнитный захват так, чтобы он мог изъять предмет. Чтобы точнее его спозиционировать, один раз опустите его вхолостую. Предмет у вас, это оказались меха. Выходим на поверхность. Кстати, на том же уровне, где находятся стреляющие пушки, в дальнем правом конце вас ждет торговец. Закупив патроны, поднимаемся на самый верх к шару и используем на нем меха. Но этого мало, теперь достаем факел, поджигаем его, а от него горелку шара. Пара прыжков на мехах, и разгоревшийся огонь наполнит шар горячим воздухом. Полетели!!!

Босс 4. Догман и Мендер.

Видимо, приземляться Дэн учился у самого Мак Кряка. Но все к лучшему — коварный план Пелторна воспользоваться телескопом разрушен. Правда, теперь вам предстоит справиться с обоими его прихвостнями. Мендер будет стрелять в вас, находясь на безопасном расстоянии и прикрываясь Догманом как щитом. Кроме того, могучий пес может

легко отправить вас в нокдаун одним ударом. Вооружитесь молотом и шоковой волной или точным ударом обездвигаете человека-собаку. После этого быстро переключитесь на пистолет (арбалет) и стреляйте в змея.

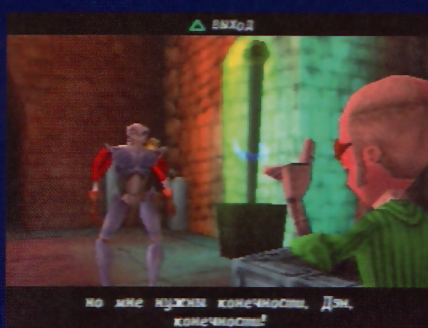
Уровень 5. КЬЮ ГАРДЕНС

Наконец-то у вас появилось достойное оружие — боевой топор, и ему найдется соответствующее применение. Ведь на этом уровне противник будет достойный — очередное дьявольское изобретение лорда Пэлторна — хищные тыквы-мутанты. Начало уровня, как обычно, достаточно прямолинейно. Сперва идем направо и, увернувшись от огромной тыквы, которая покатится на вас, подбираем ключ от котельной. Возвращаемся и идем по тропинке вдоль здания в строительных лесах, вновь уворачиваемся от пары катящихся тыкв и входим в садик с бутылкой живой воды. Будьте осторожны, маленькие тыквы-перекатиполе не менее опасны, так что старайтесь не вставать на их пути или разбивайте топором. Вот вы и встретили настоящих врагов. Четыре тыквы набросятся на вас (две спереди, две сзади). Подберите оставшиеся от напавших противоядия и продолжите путь вдоль теплицы. Маленькие тыквочки начнут превращаться в самонаводящиеся мины — не старайтесь уничтожить их, просто бегите вперед (ускорение). Вскоре вы увидите вход в теплицу, но вам туда еще рано. Пройдите немного вперед и после короткого боя заходите в котельную. Забираем синий вентиль и направляемся в теплицу. Тут стоит сделать пояснение. Цель этой миссии спасти людей, которых инфицируют тыквы-мутанты. Всего их семь человек, но в ходе боя вы легко можете убить кого-нибудь из них. Смерть каждого несчастного отберет у вас часть накоплен-

ных в чаше душ, поэтому, чтобы сразу получить чашу, вы можете пожертвовать лишь двумя.

Внутри теплицы, вооружившись топором и противоядием, через перила прыгайте вниз. Действуя топором, будьте очень осторожны, так как людей легко убить. Но в то же время не медлите, так как они могут превратиться в тыквы — переключайтесь на противоядие и лечите их. Выбраться наверх вы сможете по листьям дерева в центре. Поднявшись на балкон, идите к двери на противоположной стороне. Вы окажетесь на мосту — спрыгивайте вниз. После боя с тыквами подлечитесь у фонтана и возьмите деньги на цветочной клумбе. Справа от вас будет стойка моста, увитая плющом, по которой можно подняться. Входите в большое круглое отверстие в стене. Вновь бой за невинные души, и вновь по дереву наверх (кста-





ти, именно на его вершине находится чаша). Немного пройдя по кругу, заходите в дверь. После бег с препятствиями и лазанья по стенам забираемся на крышу. Не стоит пока падать в зияющие дыры, идите вперед. Вдалеке затаилась тыква, поэтому двигайтесь вперед очень медленно и, как только она тронется с места, — бегите прочь (ускорение — **▲**). Заходим в открывшуюся дверь. Пришла очередь использовать синий вентиль. Устанавливаем его на трубу со знаком, это вызовет небольшой дождик в первом зале, от которого распустятся стреляющие спорами цветы. Возвращаемся

туда и, воспользовавшись цветами, забираемся под потолок, где находится зеленый вентиль (чтобы не

разбиться, прыгиваем с балкона у стены, противоположной той, по которой забирались вверх). Теперь идем в "круглый" зал с деревом, на его балконе находится труба, на которой можно установить добытый вентиль. Цветы распустились у вас за спиной, поднимаем красный вентиль и идем к мосту. В новом зале вновь спасаем людей (их всего двое), применяем красный вентиль и по цветам вверх. Да, чуть правее вентиля есть дверь, в которую стоит зайти, т.к. там находится еще одна бутылка. Последняя битва на уровне — страшное место из вступительного ролика. Берем серебряный щит и идем в бой. Сначала будет град из маленьких тыкв, но они катятся по прямому, так что увернуться не сложно, главное — не суетиться. Далее ползут мутанты (пять штук). Бейте их, пока они не вылезли из земли — смерть с первого удара. Затем еще одна партия хищных тыкв плюс катающиеся большие тыквы. Бой сложный, но рядом фонтан и колба с водой недалеко от места, где вы взяли щит. После победы не спешите к выходу, ведь вам еще нужно забрать чашу!!!

Уровень 6. ДЕККЕНШТЕЙН

Один из самых простых уровней. За 8 минут вам нужно принести профессору 6 частей тела для будущего монстра. Сделать это не сложно. Просто убивайте тварей, подби-

райте то, что от них осталось, и бегом в лабораторию (времени у вас всего 15 секунд). Процесс убийства дело довольно непростое, но если вам все же удалось взять чашу с предыдущего уровня, то полученные взамен бомбы станут хорошим подспорьем охотнику. Каждую конечность носит уникальное существо, так что запоминайте, кого вы уже убили, чтобы не тратить время впустую. Руки, ноги и туловище водятся на двух площадках (у входа и за ж/д полотном), таз ездит на платформе по дороге. Кроме монстров, на уровне можно найти бутылку с водой (в самом дальнем правом углу) и чашу. Чтобы найти последнюю, подойдите к железной дороге, поверните направо и по полотну поднимайтесь вверх (остерегайтесь поезда). Попав в новое помещение, двигайтесь вперед мимо алькова с торговцем, пока не увидите площадки, торчащие из стены слева. Прыгайте и по ним доберетесь до карниза, на котором находится чаша. Помните, это надо сделать до того, как вы подберете последнюю часть для Денкенштейна!

Босс 5. Железный Амбал.

Боксерский матч двух монстров, приз — прекрасная принцесса Кайя. Сразу отмечу, что игрокам по всему миру SCEE сделала мелкую пакость, так как во всех инструкциях сказано, что левые шифты — это верхний и нижний блоки, а правые — смена точки обзора. Но на деле все с точностью наоборот, учтите это. Но к бою. Путь к победе не сложен. Атакуйте противника мощным хуком (**R2+□**), тут же закрывайтесь блоком и отпрыгивайте назад. И так до удара гонга. Если вам совсем плохо, то тяните время, бегая по кругу (у вас впереди шесть раундов). В промежутках между раундами вы должны собрать оторванные части, которые приватизировали наглые черти. Но верный топор быстро вернет украденное. За один перерыв можно подобрать лишь две





SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

конечности. Предпочтение следует отдавать рукам, так как Денкенштейн быстрее передвигается на одной ноге :)! Let's Get Ready to Rumble!!!

После победы возвращаемся в лабораторию, получаем заколдованный меч за чашу, найденную на седьмом уровне, и спешим в мрачный особняк. Меч заколдован, но его магическая энергия быстро убывает, восстановить зарядку можно только у торговца. Не забывайте, что Дэн теперь свободно может снимать свою черепугу и надевать ее на любую из бегающих рук (R2+△), вокруг руки должен светиться голубой ореол).

Уровень 7. ОСОБНЯК

Главный вход в особняк заперт, значит надо воспользоваться черным. Вот и пришло время воспользоваться ручкой. Сильно уменьшившись в размерах, заходим в дверь, что в овражке справа от лестницы. Ключ находится в соседней комнате, но его охраняет повар-горбун, и если он заметит вас, то тотчас выкинет на улицу, предварительно обработав молотком. Но он довольно неповоротлив, и вы легко можете ускользнуть. Забираем ключ, берем флакон с живой водой в смежной комнатке и назад. Вот только выйти наружу прежним путем не удастся, придется воспользоваться кухонным лифтом. Прыгните на квадратную кнопку на полу и садитесь на приехавшую доску. Оказавшись на втором этаже, заходите в дверь. Там вокруг стола носится хихикающая девочка, постарайтесь, чтобы ее шаловливые ручки до вас не добрались. Продолжаем путь. Дойдите до комнаты с камином, справа от него стопка книг, по которой можно залезть наверх. Продолав этот трюк, прыгаем на подоконник и в окно. Возвращаем голову владельцу и заходим в главные ворота. Вас ждет теплая встреча с железными истуканами. После боя с ними можно подлечиться, взяв флакон с водой в комнате, смежной за-



лу с камином. Но будьте осторожны, мерзкая девчонка может наброситься на вас и немного покалечить. К сожалению, убить ее нельзя, но оглушить на время можно. В зале, где вы бились с охранниками, есть дверь, заваленная камнями и досками. Разбиваем деревяшки мечом и прыгаем в образовавшийся проход. Бегите мимо девчонки по лестнице наверх, там убиваем повара, берем щит (если нужно) и сундук с деньгами. Заходим в дверь рядом с сундуком. Два гроба со спящими вампирами. Как известно они не любят солнечный свет, поэтому разрубаем доски на окне и подтаскиваем гробы на солнечное пятно. Будьте осторожны, даже охваченные пламенем вампиры будут преследовать вас, так что постарайтесь от них увернуться. После их смерти откроется запертая дверь на другой стороне балюстрады. Там вновь два гроба, но разделаться с ними будет сложнее. Используя платформу и ящик, перетаскиваем второй гроб к свету. Если во время этой операции проснется вампир, то просто отбегите на безопасное расстояние и подождите, пока он не вернется в гроб. Сле-

дуйте в очередную комнату. На этот раз, чтобы добраться до окна, придется попрыгать по платформам. Дальше все как обычно, сталкиваем гробы на освещенные участки пола. Удобные места указаны зелеными ковриками, но как только вы затащите на них гроб, зазвонит колокольчик, и вампиры проснутся (убежать от них легко, прыгнув либо под луч света, либо на платформу под потолком). Если вы все же промазали, и гроб разбился вне солнечного пятна, то нежить можно затолкать под смертельные лучи при помощи лежащих на полу блоков. Идем в четвертую дверь (она была открыта с самого начала), берем седьмую бутылку и поднимаемся по лестнице наверх. Еще одна головоломка с вампирами. Вначале готовим ловушку. Перетаскиваем ящик в "коридор", который ведет к подъемнику, чтобы его можно было использовать как поршень. Теперь забираемся наверх, разбиваем доски, по кругу допрыгиваем до ближайшего гроба и сталкиваем его вниз. Заманиваем проснувшегося вампира в ловушку и с помощью ящика заталкиваем его на платформу подъемника (повторяем процесс). К этому моменту ваша чаша должна заполниться душами, так что стоит вернуться за ней (кто не помнит, она на столе справа от главного входа). Входим в открывшуюся дверь. Все по





новой. Бежим направо вверх (по пути можно зайти в черный дверной проем и подлечиться у фонтана) и открываем дорогу свету. Теперь перетаскиваем гробы к скату и роняем в круглую залу. Прыгаем вслед, подбегаем к рычагу и несколько раз бьем по нему мечом, пока комната не заполнится солнечным светом. Во время проведения операции не забывайте про кнопку "ускорение" (▲ во время бега) — это заметно облегчит и ускорит игровой процесс. Когда третий вампир взорвется, откроется дверь наверху. Это дверь к боссу, поэтому проверьте, взяли ли вы чашу.

Босс 6. Граф.

Первая инкарнация

Сохраните игру и заходите в графские покои. К сожалению, там нет никаких секретов, так что можно смело прыгать вниз. После короткого ролика приступаем к битве. В зале есть четыре вращающихся зеркала, приведите любое из них в вертикальное положение и встаньте напротив него. Когда граф метнет в вас огненный шар, тот отразится от зеркала и поразит врага. От последующих за этим атак графа легко увернуться, воспользовавшись ускорением и прыжком. Повторяем процесс. Бегаем по кругу, поворачиваем зеркала и возвращаем противнику его подарки.

Вторая инкарнация

Доспехи графа уничтожены, и он разъярен. Добить вампирского принца вам вновь помогут зеркала. Используя ускорение, уклонитесь от атак графа и поверните все че-

тыре зеркала так, чтобы они отражали солнечные лучи (это несложно, только особенно не размахивайте мечом или все придется начинать сначала). Дважды попав под мощный солнечный луч, граф, наконец-то, покинет этот свет.

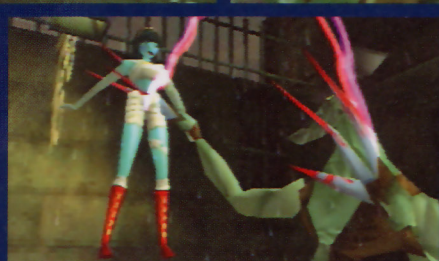
Вернувшись в лабораторию и получив молнию за чашу (поберегите ее пока), вы узнаете, что Кайя пропала, а это значит, что ее нужно вновь спасать.

Уровень 8. УАЙТЧЕППЕЛ

Кладбище, почти родное место. Восставшие из могил зомби почти до отказа наполняют вашу чашу энергией (в сундуке за церковью — молния). Порубившись с зомбаками, заходим в город. Улицы полны полиции, к сожалению, Дэн вновь может лишь на время оглушить городского, да и то после нескольких ударов, так что лучше просто убежать. Основная цель уровня — Клуб — перед вами, но без подходящего костюма и членской карточки вас вряд ли пустят. Для начала раздобудем карточку. Спустившись с лестницы, поворачиваем направо и бежим до тупиковой площади. Подтаскиваем ящик к стене, утыканной досками, и забираемся на крышу. Двигаемся вперед и через открытое окно проникаем в дом известного в этом городе человека (ныне покойного) — Изибода Брунеля. Подлечившись у фонтана, спускаемся на два этажа ниже. Разбиваем ящики и находим ключ. Теперь нужно переключиться на руку, пробраться в маленький лаз и там на-

жать на кнопку в полу. Это откроет тайник за шкафом, в котором хранится "щит грифа". Воспользовавшись ключом, заходим в комнату, там и находится клубная карта (и серебряный щит в придачу). Вернувшись на балкон, спрыгиваем вниз — мы вновь недалеко от клуба. Пока проходим мимо и у развилки сворачиваем направо. Заходим в первую открытую дверь, нас ждут торговец и фонтан. Вернувшись на улицу, продолжаем путь. Заходим в дверь с вывеской, изображающей зеленую бутылку. Идем сквозь здание, по пути разбивая ящики и собирая деньги. В третьей комнате заходим в дверь с синей занавеской — несколько мгновений, и вы настоящий джентльмен. Выходим на улицу через открывшуюся дверь. Слева от вас знакомая развилка, вам пока стоит пойти направо. Идем прямо и у очередной развилки поворачиваем налево (поворот направо приведет вас к чаше). Вы увидите высокий памятник (скорее всего тому самому Изибоду Брунелю). Обходим ограду по кругу и заходим вовнутрь. Небольшая схватка с зомби и головоломка. Для начала включим свет, нажав





на большую кнопку перед памятником. Теперь займемся техникой. У каждого проектора есть кнопка, прыгнув на которую, вы измените цвет луча. Нужно сделать, чтобы один был зеленым, другой — красным, а третий — синим. Ударяя по самим проекторам, поверните их так, чтобы они освещали агрегат в центре, который сфокусирует общий (белый) луч на памятник. Это откроет тайник, хранящий "щит единорога". Недалеко от входа к монументу вы заметите еще одну дверь — внутри ящик с "огненным арбалетом". К этому моменту чаша должна заполниться, остается ее лишь взять. Теперь нужно вернуться на кладбище, с которого начался уровень. Перед церковью находится здание, на стенах которого изображены грифон и единорог. Применяем найденные щиты с изображением мифологических существ. Заходим в склеп, после короткого боя с зомби открывается гроб, из которого встанет, очевидно, сам мистер Брунелль. Он поднимет целую армию зомби, перебить которую вам не уда-

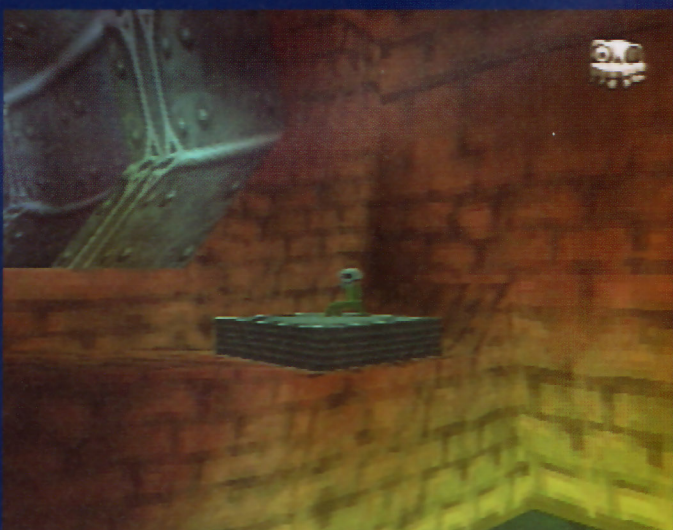
тся. Остановить этот ужас можно только уничтожив ходячий труп почтенного гражданина. После серии ударов он, наконец, успокоится навсегда, и требуемая борода ваша. Наконец Дэн выглядит достойно, чтобы войти в стены клуба. Внутри подбираем немного денег за стойкой и подходим к даме за фортепиано. Она расскажет вам, куда делась Кайя и одарит восьмой бутылкой. Покидаем клуб и вновь направляемся к монументу Брунелля, но не заходим внутрь ограды, а у развилки сворачиваем налево и заходим в открывшиеся ворота. Короткая встреча с Потрошителем, и гибель египетской принцессы завершают уровень.

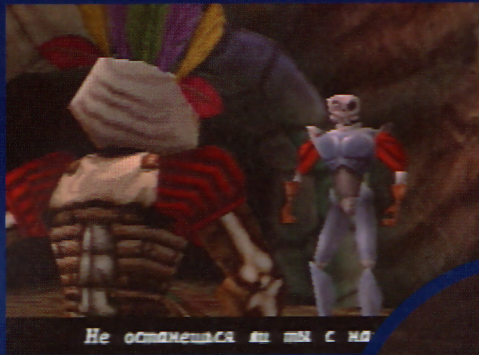
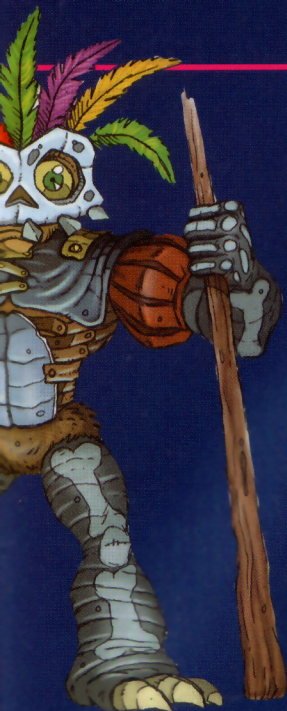
Дэн просто убит горем и не желает больше бороться с Пэлторном, почти бегом он покидает лабораторию профессора и попадает...

Уровень 9. КАНАЛИЗАЦИЯ

Хоть вы и покинули профессора, он не забыл о вас и передал через Уинстона свое

новое изобретение — "мушкетон". Путь вперед закрыт, придется прыгать в зияющий провал. Но вместо мрачного подземелья Дэн попадает в довольно ярко освещенное место. Вскоре вы встретите и аборигена. Местные жители немного смахивают на подросших чертяк из циркового уровня с копьем в руке. Они не враги вам, поэтому не стоит нападать. Просто следуйте за малышом. Он приведет вас к месту неравной схватки. Трое пигмеев пытаются успокоить взбесившееся животное. Требуется ваша помощь. Несколько раз ударив существо мечом, вы поймете в чем дело. Оказывается, несчастное животное попало под контроль ваших старых знакомых — инопланетных осьминогов. Как только мерзкая тварь окажется на земле, всадите в нее несколько пуль. Когда враг будет повержен, откроется дверь в деревню. Кто бы мог подумать, что сэр Фортезкью здесь почитаем как бог. На крыше домика вождя племени находится огромная статуя древнего рыцаря, да и сам вождь носит наряд, как две капли воды напоминающий доспехи нашего героя. Вождь поручает Дэну спасти женщин их племени, которых украли злобные чудовища. Как же тут отказать! Но не забудьте взять золотой





щит из сундука около домика. Из деревни есть четыре выхода, вам следует идти в тот, что напротив домика вождя. Минув мост, попадаем в пещеру, где на вас нападут два маленьких охотника под контролем осьминогов. Орудуя мечом, освободите несчастных, возьмите деньги и продолжите путь. В следующей комнате, чтобы пройти дальше, вам придется переключиться на ручку. Как только вы сделаете это, появятся два осьминога, так что поспешите скрыться за дверью, предоставив телу Дэна разбираться с врагами. Когда с тварями покончено, возвращаемся к ручке. Вам нужно попасть на ту сторону. В воду заходить нельзя — вы погибните, поэтому перебираемся по конструкциям слева и там нажимаем на кнопку. Путь открыт. После длинного коридора опять придется воспользоваться помощью ручки. Голова по коробкам взбирается наверх, а тело заходит в дверь. В следующей комнате Голова забирается в отрезок зеленой трубы, в то время как Тело при помощи рычага старается переправить первую на тот берег. Как только голова нажмет на кнопку, Дэн по опустившейся трубе может продолжить путь. Соберите деньги и входите в туннель. Далее в первый проход слева. Вскоре появится Уинстон и порекомендует обратиться к торговцу. Возьмите у торговца плакат, зарядите меч и входите в комнату.

дите в комнату. Подойдите к лианоподобному существу, что держит женщину — оно втянется в дыру, за этим последует битва. Победить его не сложно, если не стоять далеко от отверстий. Первая из пленниц освобождена, осталось пять. Возвращаемся в стальной туннель и продолжаем путь. Новая комната полна труб и оборудования, кроме того, там две лианы с аборигенками и три осьминога. Прямо под вами, за пультом управления, находятся сразу три колбы с живой водой. Что делать, вы знаете. Освободив пленниц, заходим в разрезанную трубу внизу (девочки покажут путь). Возвращаемся в деревню и идем в проход, что справа у домика вождя. Зарядившись у фонтана, прыгаем вниз, где вновь на животных напали осьминоги. После битвы пару раз ударьте быкообразное существо, и оно пробьет завал, освободив проход. Заходим и убиваем очередную лиану. Осталась лишь одна пленница. Идем дальше. В следующей комнате двое животных, два аборигена и два осьминога. Убиваем врага и вновь заставляем животину пробить проход. Победив последнюю лиану, переключаемся на ручку и запрыгиваем в лаз как раз напротив выхода. Чаша найдена, время возвращаться в деревню. В предыдущей комнате лезем на стену, забираем

очередную бутылку и идем к шаману. Племя радо освобождению, поэтому, одарив двумя сундуками с золотом, отправляет вас на лодке домой (просто позвоните в колокол и запрыгните в подплывшую посудину).

Вернувшись в лабораторию и не найдя никого, Дэн заходит в единственную открытую дверь и оказывается в спальне профессора. После непродолжительной беседы рыцарь все же соглашается продолжить борьбу.

Уровень 10. МАШИНА ВРЕМЕНИ

Музей

Вы снова в музее. Получив из рук Уинстона новый меч и подобрав деньги за статуей льва, заходим в дверь. Вам встретятся два воина-охранника в новой броне, но со старыми мозгами. После их гибели спускайтесь вниз, полечитесь у фонтана и заходите в дверь. Воспользовавшись услугами ручки, проберитесь в конструкцию в центре зала и, перепрыгнув с одного макета спутника на другой, возьмите деталь от машины времени. Возвращайтесь наверх и заходите в очередную дверь. Она приведет вас на балкон зала, откуда вы только что вышли. Там еще три двери. Заходим в ближайшую слева — там музыкальная головоломка. Как только вы подой-





дете к клавишам, несколько из них проигрывают мелодию. Запомните последовательность и повторите. Если вы все сделали правильно, последует следующая мелодия и так несколько раз. Главное — не спешить или все придется начинать сначала. В награду летающая тарелка принесет еще одну деталь от машины времени. Идем в следующую дверь. Макет Луны. Переключаемся на ручку, заходим внутрь павильона и располагаемся недалеко от ракеты. Тело встает на одну из трех кнопок, из кратера появляется инопланетянин, а вы переключаетесь на ручку. Как только он выстрелит в вас, отскакивайте в сторону или подпрыгивайте, и выстрел попадет в ракету, разбив одну из оболочек. Процесс повторяется со всеми тремя кнопками, после чего последняя деталь ваша. Идем в третью дверь, устанавливаем части и...

Канализация

Мы вновь в канализации. Направляемся в деревню и заходим в дом в центре пещеры. Там падаем в дыру и, свалившись на этаж ниже, забираем "камень времени". Но сбавля-

вает ловушка — Дэн в клетке, и на помощь спешат вездесущие ручки. Переключайтесь на ручку, возвращайтесь на первый этаж хижин и жмите на кнопку за сломанной решеткой. Дэн свободен, но хитрые туземцы спрятали машину времени на острове, и теперь придется раздобыть одежду вождя. Нет ничего проще. Подойдите к его хижине, оглушите охрану, и появится глава племени. Его также отправляете в нирвану, забираете ключ и входите в

хижину. Внутри заходите в проход в противоположной стене и направляетесь к "примерочной кабине". В новом костюме можно идти вызывать лодку. Наконец попав к вожаку машины, вы наконец-то можете попробовать спасти Кайю, ведь камень времени у вас, и машина профессора должна заработать!

Босс 7. Потрошитель.

Первый из сложных боссов в игре, так что сохранитесь, "прокачайте щит и меч", пополните здоровье и вперед. Зато никаких хитростей. Увернуться от атак Потрошителя очень сложно, поэтому надейтесь лишь на "ускорение" и щит. Да, пока враг не добрался до Кайи, он абсолютно неуязвим. Тактика проста. Бегаем от маньяка и ждем, когда же он вспомнит о принцессе. Когда он начнет выкачивать у несчастной энергию, подбегаем и рубим пока можно. Дальше на бегу переключаемся на "молнию Здоровья" и восстанавливаем жизнь Кайи, правда, за счет собственной (как с тыквенным противоядием). И так пока поганый не загнется. Как только Потрошитель получает послед-

нюю пулю в лоб, Кайя бросается на плечи спасителю, появляется Дэн из прошлого, рыцари сливаются в одного, облаченного в супердоспехи — прямо happy end.

Но ведь главный враг еще жив и все еще пытается найти страницы из книги. Поэтому, получив самое мощное оружие в игре — пулемет Гатлинга, сэр Фортезкью спешит в...

Уровень 11. СОБОРНЫЕ БАШНИ

Вот вы и добрались почти до самого конца игры. Прежде чем сунуться сюда, я бы порекомендовал вам еще раз пройтись по предыдущим уровням, накопить жизни, денег, собрать все три щита. Все это очень пригодится вам на последнем уровне. Хотя практически единственное, с чем вам придется бороться — это абсолютно бездарная камера, которая не позволит вам так просто выполнить все необходимые акробатические трюки. Так что помучиться придется, это я вам обещаю.

Итак, здесь вам придется собрать 12 душ, что, по словам Уинстона, питают эту цитадель энергией. Сначала идем направо, подбираем деньги и лезем по лестнице к торговцу. Купив все необходимое, идите в левый дальний угол площади. Там вы найдете первую душу и сможете подняться выше. По лестницам поднимайтесь на самый верх, по пути отстреливая оживающих горгулий и собирая золото. Вскоре вы столкнетесь с оборонительными сооружениями замка, бочки с желтой жидкостью будут мешать вам пройти. Воспользуйтесь щитом (кнопка ▲), чтобы избежать опасности. Поднявшись наверх, переключитесь на меч и зарубите двух горгулий. Далее поверните направо, там вторая душа. Взяв душу, идите в другую сторону и заходите в любую из двух дверей. За ними еще две души, охраняемые тройками горгулий. Теперь идите в самую дальнюю часть крыши, к башне. По лестнице лезьте наверх, но не





забирайтесь сразу на шпиль. Да, с другой стороны башни есть небольшая сторожка, в которой вас ждут торговец и фонтан жизни (возможно, стоит сперва зайти туда). Сначала нужно взять пятую душу, она здесь же, на башне, — придется немного ползать (от огненных шаров горгулий прикрывайтесь щитом). Как только у вас будет пять душ, поднимайтесь на самый верх, там откроется дверь.

Вы внутри башни, сохраняйтесь. Начинается самый ужасный этап в игре, поскольку вам постоянно придется прыгать. Первая цель — огромная люстра. С помощью рычага опускаетесь ниже, чтобы взять еще две души на платформах. Я бы посоветовал останавливать люстру чуть выше платформ, так у вас больше шансов закончить дело успешно. Когда души у вас, можно спускаться вниз, а там ходят три здоровяка с мечами, но это уже давно не проблема. Как только враги рассыплются, заходите в маленькую дверь, возьмите душу и уничтожьте восемь шакалов. Эти собачки весьма безобидны, если вы постараетесь не попадать под их разрушительный луч. Возвращаемся в зал и заходим в большую дверь. Здесь уже предстоит продемонстрировать чудеса прыгучести и терпения. Сначала запрыгивайте на центральную платформу, с нее на левую, дальше на стену. Убейте горгулью и прыгайте на мосты, к которым подвешены платформы. Собрав все три души, можно продолжить путь. Заходим в большую дверь, спускаемся вниз, закупаем патроны, чинимся и — на люстре — под самый потолок. Чтобы без проблем допрыгнуть до алькова, хранящего золотую шестерню, используйте суперпрыжок (одновременно нажимите Δ и \odot). С шестерней возвращаемся в предыдущий зал и заходим в маленькую дверь в самом низу. Последняя душа, последняя бутылка жизни и штук 10 мерзких шакалов. В следующем зале вставляем шестерню в механизм и, ударяя по рычагу, поворачиваем комнату так, чтобы лестница оказалась в нижней части экрана (всего один удар). Переключаемся на ручку, прыгаем в дверной проем и по лестнице наверх. Там



прыгаете в квадратное отверстие в центре комнаты. Теперь нужно взять вторую золотую шестерню, так что придется попрыгать. Когда он окажется у вас, прыгайте на большое вертикально расположенное колесо, еще один прыжок, и вы окажетесь у родного тела. Верните голову на место и ударьте пару раз по рычагу — нужно повернуть комнату так, чтобы внизу оказались шестерни. Заходим в комнату и устанавливаем золотую шестерню. Вновь возвращается к рычагу. Еще два удара, чтобы опять повернуть комнату лестницей вниз. Идем туда. Справа от лестницы находится еще один рычаг, по которому нужно ударить трижды, чтобы сделать доступной лестницу в следующем зале. Спешим туда. Это сердце цитадели. Как только вы туда попадете, спасенные души бросятся (если вы собрали все двенадцать) на призрак демона. После чего у вас останется всего одна минута, чтобы спастись из башни. Слава Богу, что попыток у вас будет неограниченное количество, поскольку спастись с первого раза вряд ли удастся. Пара советов: если добежали до люстры, но не успели добраться до выхода, то следующую попытку стоит потратить на спуск люстры



вниз, т.к. она останется в прежнем положении, и постоянно ускоряйтесь.

После того как Уинстон предложит вам сохранить игру, скорее всего стоит вернуться в лабораторию и пройти по младшим уровням. Восстановите здоровье до максимума, купите 999 патронов к пулемету, зарядите доспехи и щит. Теперь можно приступать к последней битве.

Босс 8. Догман и Мендер.

Сначала вам предстоит справиться с прихвостнями Пэлторна — Догманом и Мендером. Эта битва будет полностью повторять уже случившуюся в Гринвичской академии, только для них она окажется последней. При помощи меча убейте Догмана, а затем застрелите Мендера из пулемета. Продолжите путь навстречу судьбе.

Босс 9. Демон.

Пэлторн все же заполучил заветную недоступную страницу и вызвал самого сильного своего союзника. Огромный демон появился из преисподней, и вам предстоит победить и его. У демона два типа атак. Сначала он будет бить руками, но от этого при толике везения можно увернуться, используя ускорение. Далее он дышит пламенем, и единственная возможность не пострадать — суперпрыжок ($\Delta + \odot$). Адский противник абсолютно неуязвим для ваших атак, но выиграть битву вам поможет неугомонный Пэлторн, который будет летать вокруг на своем корабле, стрелявая в вас из пулемета и выпуская ракеты. Постоянно перемещаясь, стреляйте по Пэлторну из своего пулемета. Как только его корабль получит достаточно повреждений, он потеряет управление, и пулеметная очередь "прошьет" тело демона. После нескольких подобных актов ваши враги уничтожат друг друга — зло вновь повержено, и Дэн наконец-то может объединиться с Кайей.

Михаил Разумкин
(rasum@gameland.ru)

PlayStation



Nightmare Creatures 2

Проходить сквозь стены

На экране главного меню зажмите **L1** + **R2** + **○** + **■** и нажимите **SELECT**. Если код введен правильно, то на экране появится подтверждающая надпись.

Неуязвимость

Установите игру на паузу, зажмите **L1** + **R2** + **○** + **■** и нажимите **SELECT**. Появится "Cheats" menu с опцией "Hero Unlimited Live".

MediEvil II

Super Cheat Menu

Установите игру на паузу, зажмите **L2** и нажимите на: **△**, **○**, **△**, **○**, **○**, **△**, **◀**, **○**, **▲**, **▶**, **○**, **◀**, **△**, **▶**, **○**, **◀**, **△**, **▶**, **○**, **○**, **▶**. В меню возникнет новая опция — "коды", где можно выбрать уровень, поправить здоровье, получить все оружие или чашу, стать неуязвимым и многое другое.

Colin McRae Rally 2.0

Все трассы

Введите "HELLOCLEVELAND" на экране "Create New Driver Profile".

Все автомобили

Введите "ONECAREFULOWNER" на экране "Create New Driver Profile".

Lancer Road

Введите "OFFROAD" на экране "Create New Driver Profile".

Sierra Cosworth

Введите "JIMMYSCAR" на экране "Create New Driver Profile".

Ford Puma

Введите "COOLESTCAR" на экране "Create New Driver Profile".

Mini Cooper

Введите "JOBINITALY" на экране "Create New Driver Profile".

Зеркальные трассы

Введите "RORRIMSKART" на экране "Cheats options".

Выстрелить огненным шаром

Введите "GREATBALLSOF" на экране "Cheats options". Нажмите на ручной тормоз (hard-brake), чтобы fireball вылетел из корпуса вашей машины в режиме arcade.

"Резиновые деревья"

Введите "RUBBERTREES" на экране "Cheats options". Работает только в режимах time trial и single stage.

Огромные колеса

Введите "EASYROLLER" на экране "Cheats options". Работает только в режимах time trial и single stage.

Низкая гравитация

Введите "MOONLANDER" на экране "Cheats options". Работает только в режимах time trial и single stage.

Увеличить агрессивность AI

Введите "NEURALNIGHTMARE" на экране "Cheats options". Работает только в arcade.

Turbo mode

Введите "ROCKETFUEL" на экране "Cheats options". Работает только в режимах time trial и single stage.

Увеличить скорость игры

Введите "PRUNEJUICE" на экране "Cheats options". Работает только в режимах time trial и single stage.

Кошачий силуэт

Введите "HELLO RAZU AND FLEA" на экране "Cheats options".

Glover

Cheat menu

Установите игру на паузу и нажимите **R1**(3), **L1**(2), **L2**, **L1**, **L2**. Если код введен правильно, то на экране появится подтверждающая надпись.

Бесконечные жизни

Установите игру на паузу и нажимите **R1**(5), **L2**, **R2**, **L2**. Если код введен правильно, то на экране появится подтверждающая надпись.

Бесконечное здоровье

Установите игру на паузу и нажимите **L2**(2), **R2**, **L2**(3), **R1**, **L1**. Если код введен правильно, то на экране появится подтверждающая надпись.

Выбор Checkpoint'a

Установите игру на паузу и нажимите **R2**(2), **L2**, **L1**, **R1**(2), **R2**, **L1**. Если код введен правильно, то на экране появится подтверждающая надпись.

Вызвать мяч

Установите игру на паузу и нажимите **R1**, **L1**(2), **R1**, **L2**, **L1**, **R2**, **R1**. Если код введен правильно, то на экране появится подтверждающая надпись.

Отключить коды

Установите игру на паузу и нажимите **L2**(8). Если код введен правильно, то на экране появится подтверждающая надпись.

Colony Wars 3: Red Sun

Cheat Codes

Зайдите на "Home Station" и нажимите **R2**(2), **L2**(2), **R1**(2), **SELECT**(2), чтобы открыть возможность ввода кодов. Теперь можно вводить любой из нижеприведенных кодов:

Все корабли

Введите "Greyam Beard".

Все оружие

Введите "Armoury".

Все оружие размещено на корабле

Введите "Big Daddy".

Бесконечное ускорение

Введите "Jalferezi".

Непробиваемая защита и броня

Введите "Awrate".

Бесконечный боекомплект

Введите "Sly n Devious".

Нет перегрева оружия

Введите "ROCKWROK".

Закончить миссию

Введите "Quickie".

Spaceship и strength

Введите "Break and Введите".

Выбор станции

Введите "Move House".

Отменить все коды

Введите "All Cheat Off".

Need for Speed: Porsche 2000

Открыть все автомобили

В качестве имени введите "allporsche"

Jackie Chan: Stuntmaster

Бесконечные жизни

Когда вы начнете второй уровень Roof Top, прыгните на подъемник. Справа будет ниндзя с палкой. Как только вы его убьете, загорится лампочка над дверью. Заходите внутрь и убейте еще одного врага. Опустится лестница, вершине которой будет дополнительная жизнь. Возьмите ее, покиньте уровень и сохраните игру. Повторите процесс столько раз, сколько нужно.

Кинотеатр

Соберите двадцать золотых драконов, чтобы открыть Jackie Chan movie theatre.

Движения

Оглушающий удар рукой

Зажмите **■**.

Двойной удар ногой с переворотом

Зажмите **△**.

Тройной удар рукой и один удар задом.

Нажмите **■**(2), **△**(2).

Удар от стены

Бегите на стену и зажмите **△**.

Двойной удар ногой с подката

Нажмите "Roll/Dive" и сразу же зажмите **△**.

Мощный удар рукой с подката

Нажмите "Roll/Dive" и сразу же зажмите **■**.

Спец. удар рукой

Одновременно нажмите "Grab" и **×**, **■**, **○** или **△**. Это позволит вам получить больше style points.

Круговой удар ногой

Если враг позади вас, быстро нажмите крестовину в его сторону и нажмите **△** (так же можно разбивать колонны, который поддерживают потолок).

Подъем с земли

Если Jackie лежит на земле, то зажав **△**, вы можете раскидать стоящих вокруг врагов ударом ног.

Комбы с оружием

Если у Jackie в руках находится оружие, быстро нажимайте **△** или **■**.

SPYRO 2

GATEWAY TO GLIMMER™



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

Наш адрес: 101000, Москва,
Главпочтамт, а/я 652,
«OFFICIAL PLAYSTATION Россия»
Наш E-mail: opm@gameland.ru



Здравствуй, дорогие читатели! Вот и июль уже наступил, вступительные экзамены в ВУЗы уже заканчиваются, выпускные в школах уже завершились, настроение летнее, всем только отдыха подавай, пиво холодное пей да в потолок плюй, хотя обстоятельства и не всегда позволяют это делать. Вот так вот. Но, несмотря на все эти факторы, сотрудники OPM в поте лица (жарко, потому и в поте) работают над очередным номером того, что вы держите в своих руках. А может и не держите. Кто как. Все так же к нам в редакцию приходят письма, и самые интересные из них мы по-прежнему публикуем. Например, открывающее рубрику послание весьма любопытно, хотя бы потому, что выполнено в виде телефонного диалога.

Александр Щербаков

ТЕЛЕФОННЫЙ РАЗГОВОР

Привет, OPM!

Разговор по телефону:

— Алло?

— Привет, Франс.

— Здорово, Пуч, че делаешь?

— Да вот читаю новый "плейстэйшен", сегодня купил.

— А я еще вчера его замутил. "Фир эффект" сейчас прохожу. Просто супер. Хо-

рошо, что прохождение с кодами написали, а то своими силами ее пройти просто нереально. Прикинь, столько денег за нее отвалил и на втором диске застрял. Никогда еще так не был рад описанию.

— Сейчас про второй "Сифон фильтр" читал, надо купить. Восемь с половиной баллов поставили. Резюме, как всегда, на высоте: мнение автора, слово редактора. Надо попросить, чтобы добавили заключение дворника или, например, размышления бомжа. Будет еще информативнее.

— Согласен, резюме у них...

— Пока прочитал, в глазах зарябило. На черном фоне писать белыми буквами это издевательство.

— Да... С черным они перебарщивают. И вообще, у них много всяких мелких недочетов. Например, перед рубрикой "Обзор" не указывается возможность игры по "линкбелю". Для нас, например, это полезная фишка. Новостей маловато.

— Новостей на самом деле мало. Пара анонсов и все.

— Вернули бы они конкурсы. С ними интересно было.

— Ты че, Франс, у них ведь есть конкурс рисунков.

— Да нет, я имею в виду конкурсы, где подумать можно. Рисовать-то не каждый умеет.

— Согласен.

— Ого!.. Гласу сейчас руку отрубили.

— Кому-кому?

— Из "Фир эффекта" мужику. Хочешь, кстати, заходи погеемимся.

— Ну все, давай сейчас зайду.

— Ага, давай. Кстати, захвати приставку и кабель, в "Рэд алерт" сыграем.

— Все, давай.

Франс



PlayStation

Как мы и обещали в прошлом номере нашего журнала, в этот раз мы публикуем "судебный процесс" (не влезавший уже в №6'2000), затеянный завсегдатаем страниц рубрики "Письма" Торианом.

ТОРИАН ПУГАЕТ SQUARE

Всем встать, суд идет!

Судебное дело Ториан-Eternal Guardian против Squaresoft и ее подделок, вроде Final Fantasy VIII, Parasite Eve и Xenogears, объявляю открытым.

Начну я с далеких времен, когда компания Sony даже не планировала выпуск "серенькой коробочки", которая завоевала сердца многих миллионов и приобрела, я не побоюсь этого слова, множество фанатов. Компания Square сделала серию игр с названием Final Fantasy для приставки NES. Игра нашла своих фэнов, и имя компании набрало неплохое количество очков для конкуренции.



ELEMENTAL GEARBOLT

Позже, уже на SNES, появилось еще несколько серий Final Fantasy, но из-за проблем с переводами возникла путаница с нумерацией. Последняя часть для SNES выглядела просто божественно и, по заявлениям некоторых людей, так и осталась непревзойденной (так оно и есть — прим. редактора). Появилась Sony,

и фанаты всего мира замерли в ожидании чуда — Square заявила, что делает Final Fantasy VII. Упертым фэнам FF VII понравилась меньше, чем предыдущая, но те, кто встретился с серией FF впервые, просто обалдели. Даже обладатели персоналок начали грызть ногти (не все, конечно). Но не описывать достоинства FF VII мы здесь собрались, а выявить ярчайшие недостатки Final Fantasy VIII (прошу не путать с поливаниями грязью). Итак, во время подготовки игры к выпуску компания начала подогревать интерес поклонников, любителей и начинающих, заранее. Для ролевушников было заявлено, что игра будет проходить где-то часов за 80, мне понравилась идея с Gunblade, фанатов же уверяли, что схожесть "семерки" и "восьмерки" будет достаточно небольшой, а для новичков был сделан человекоподобный дизайн персонажей, причем явно списанных. Все замерли в ожидании шедевра (!!!). Первыми пришли в ужас те, кто имел глаза. Они называли эту игру штамповкой. Оказалось так, что игра отличалась от предыдущей лишь косметикой. Потом оказалось, что Gunblade никакой не Gun, а обычный Blade. Теперь стоит поговорить о 80-ти часах. При первом прохождении задержка происходит в следующих местах: чтение бреда, т.е. сюжета, игра в карты, разгадывание квестов и, пожалуй, самое отвратительное, бои. Система Junction маразматична, ожидание, когда герой сделает удар, убивает, а система Draw хоронит. Кстати, я использовал для нее японско-русский словарь (придавливал его весом кнопки). При первом прохождении можно было действительно затратить около 60-ти часов, но не более. Кстати, если бы я не соображал в английском, то, наверное, эта игра показалась бы лучше "семерки", но тяжелый бред сюжета свел ощущение шедевра на нет. А кто против, в английском ничего не понимает!

Напрашивается вывод: фирма использовала свое громкое имя, чтобы продать некачественный продукт и заработать много денег на серии Final Fantasy, а ведь впереди "девятка", но я еще верю в Square, но уже не доверяю, потому что есть сверху-богая пародия на Resident Evil, имя которой Parasite Eve, и ролевушка с глупым сюжетом Xenogears.



Дмитрий Плеханов
г. Москва

PlayStation

Вот такой Ториан злой. Теперь и он взялся за "отшлепывание" именитой японской конторы. Чувствую, волна читательского гнева захлестнет и его.

ИГРЫ И НЕ ИГРЫ

Здр. ув. ред. OPM!

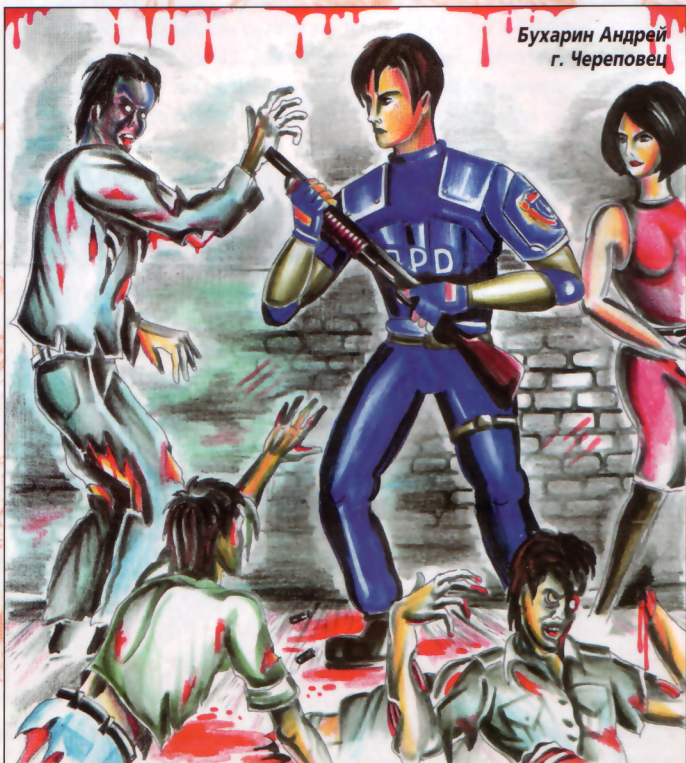
Final Fantasy VIII хорошая, FF VIII плохая. Вот читаю все, читаю, ну и думаю, надо чего-нибудь и написать. Как говорится, вы работники умственного труда, ну и мы тоже... Так хорошая или плохая? Скажу так — кому чего от игры нужно. Вот японцам, например, как зарубежным, так и нашим, им дай героя вывести. Взрастить, в смысле. Чтоб левелов не менее ста, с полтыщи заклинаний, все до уровня мастер — само собой, тыща видов врагов, ну там чайников всяких, швабр, помойных ведер, бельевых веревок и прочих монстров и минимум сотня не убиваемых боссов, чтобы часа по тричетыре на каждого, ну и бои каждые три секунды — это как край, а лучше каждую. Еще чтоб система навыков, способностей и всяких характеристик была сделана так, чтобы ее в школе можно было изучать отдельным предметом. Тогда — да. Хорошая. Зачем им сюжет? Они сравнивают, у кого больше, толще и длиннее. FF VIII для них и сделана. И сделана классно. У меня язык не повернется назвать ее плохой, но я от таких игр блюю. Игра для определенного контингента. Очень определенного. Для остальных есть Grandia, Lunar и... и... больше пока ничего. Но ждем, но не от Square. А чего от нее после FF VIII можно ждать? Страшно подумать. Еще одного кошмара я не переживу. Садиться за игру, чтобы несколько часов провести в беспонтовых битвах, посмотреть пару силиконовых роликов и узнать об очередном повороте той бредятины, что в последнее время Square называет сюжетом — мне чего-то в облом (уже полгода прошло, а у меня до сих пор саммоны в глазах стоят). Я люблю, чтобы тайна была, хороший сюжет, неожиданная развязка. Чтобы это было главным, а бои уже так, острая приправа. Это хорошо. Сюжет должен развиваться через взаимодействие героев между собой и окружающим миром, он должен расти, ветвиться, а не падать с неба очередным куском дерьма, в которое обязательно надо вляпаться. Этот популярный у бездарных писателей способ называется "и вдруг". И вдруг случилось то-то, а потом вдруг пришел Тот-то и вдруг оказывается твоим родным братом, которого ты вдруг забыл десять лет назад, когда вдруг тебе на голову упал троллейбус, а почему — тебе потом вдруг объяснят. Кстати, нашего писателя-фантаста Петухова никто не читал? У меня такое впечатление, что он сейчас в Square сценаристом подрабатывает. Редкостный дурагон. Ну вот. В принципе, в большей или меньшей степени все приставочные RPG движутся сейчас в этом направлении. В них, собственно, игровой процесс подменяется какой-то виртуальной деятельностью. В чем разница? Сейчас поясню. Игра — понятие вполне определенное. Игра — это вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. А каков процесс в последних играх этого жанра? Нудные, бесконечные пошаговые бои и наводящие тоску блуждания по бестолковому лабиринтоподобным локациям, больше похожим на большую помойку, цель которых — прокачать героев до кондиции, пригодной к убийству последнего босса, ко-



Колдая Наталья
г. Москва

торый будет предстать в трех ипостасях. Это не игра, друзья мои, это уже работа. Хотя, опять же оговорюсь, — кому что. Лично меня пошаговые сражения своей тупостью доводят до состояния бешенства. Ну, неужели за столько лет развития компьютерных RPG нельзя было придумать ничего другого?! Это же архаизм чистой воды. И если в настольных RPG эта абстракция вполне уместна, то при визуализации все это превращается в настоящий маразм. Стоят две партии болванов и по очереди лупят друг друга по голове. Я понимаю, для разработчиков это удобно. Не надо ломать голову над искусственным интеллектом, поведением врагов, их анимацией, да и игры получаются "большие". А ведь если убрать все эти, которые нужны лишь для прокачки героев, то любую RPG можно пройти часа за три. На что мы тратим свое время? Исключительно на выращивание покемонов, то есть героев. А вы говорите: покемон завоевал Америку. Покемон завоевал не только Америку, он, по сути, завоевал уже и целый жанр — RPG (покемон, для тех кто не знает, и является RPG, только с гиперпрофирированной системой прокачки персонажей и возможностью их обмена между игроками — прим. редакции). К счастью, это касается, в основном, игр от Square, в которых от игрового процесса уже ничего не осталось — одни трудовые будни, на полном серьезе. А ведь хочется поиграть не ради следующего силиконового ролика и не для того, чтобы посмотреть, как выглядит новая магия, а ради самого процесса, чтобы после игры не говорить — "фух, наконец-то", а говорить — "ну почему так мало". Кто не сказал последней фразы после первых двух "резидентов"? Думаю, таких не найдется. А почему? Потому что там был игровой процесс, ценный сам по себе, независимо от того, какую цель преследовал главный герой и какие сюжетные повороты происходили в игре. Вот такие игры и есть, собственно, игры, а те, в которые играют, чтобы узнать, что будет дальше, или посмотреть, как будет выглядеть то или се, — это уже что-то другое. Пора уже придумать этому название и не путать одно с другим. Тогда уже никто не скажет, что Final Fantasy VIII плохая игра. Потому что это не игра, а что-то другое и причем хорошее. Наверное. Хотя лично я такого не люблю.

Еще хочется поговорить о новом Road Rash. Я старый поклонник мегадрайвовской игры, уже долгие годы ждущий его воскрешения и, наконец-то, после инвалидного Road Rash 3D, дождавшийся чего-то похожего на правду. Но радость была омрачена несколькими непростительными упущениями разработчиков. Дима Полюхов его уже поругал в своей статье — и правильно сделал, только, на мой байкерский взгляд, малость не за то. По мне — черт с ней, с графикой. Если вас не пугают Монэ и Гоген, то не испугает и Road Rash Jailbreak. Мультишная графика в экспрессионистском стиле. По мне так очень даже и ничего. Музыка, конечно, не совсем то, что надо, но по качеству лучше того отстоя, что был в предыдущей игре. Чтобы это не казалось каким-то бряцаньем, нужно залезть в опции и увеличить громкость музыки до конца, а все остальные звуки прибрать на одно деление. Тогда начинается улет, особенно если стоит хороший стереоагрегат. Процесс — полный отпад, заявляю авторитетно. В Jailbreak сел играть прямо из-за родного мегадрайва, на котором, вспоминая молодость, прошел еще разочек Road Rash 3. Трассы — местами просто превосходно, местами недоработаны, хотя уже в трех климатических зонах —



Бухарин Андрей
г. Череповец

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве и Санкт - Петербургу \$3,
по Московской области \$5- \$9
Представительство в Санкт - Петербурге:
(812) 311-8312, e-mail: eshop@litepro.spb.ru

Внимание! Супер-предложение: СКИДКА







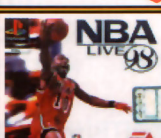






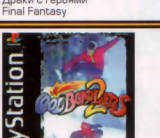

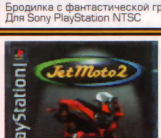

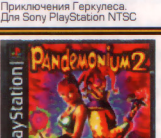







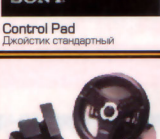
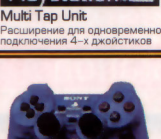
только 2 дня в неделю (среда и четверг),

только 2 часа (с 10.00 до 12.00)

для покупателей, оформивших заказ через Интернет

5%

 (PAL) Anna Kournikova Теннис. Инструкция на русском языке	 (PAL) Croc 2 Вторая часть приключений крокодила.	 (US) Blast Chamber Футуристический спорт
 (PAL) Crash Bandicoot 3 Продолжение приключений австралийской крысы	 (PAL) Driver Криминальный автосимулятор	 (PAL) Formula 1'99 Симулятор Формулы 1. Инструкция на русском языке
 (PAL) Disney's Tarzan Приключения по мотивам мультфильма	 (PAL) Bushido Blade Абсолютно реальные бои на мече	 (PAL) Cool Boarders 4 Новая версия сноуборда Количество игроков 1-2
 (PAL) Hot Wheels Turbo Racing Гонки на выживание	 (PAL) Kurushi Final Продолжение популярной "загадки"	 (PAL) Moto Racer Гонки на мотоциклах
 (PAL) Ridge Racer Type 4 Продолжение серии популярных гонок	 (PAL) Speed Freaks+Multi Tap Гонки на ирландских машинах. В комплект входит расширение на 4-х игроков	 (PAL) Crash Team Racing Аркадные гонки
 (PAL) Cyber Tiger Гольф. Количество игроков 1-4	 (PAL) Gran Turismo 2 Продолжение известных автогонок	 (PAL) Ridge Racer Revolution Гонки

 (PAL) 40 Winks Аркадная бродилка	 (PAL) NHL FaceOff 2000 Новая версия хоккея	 (PAL) Ape Escape Безумно красивая аркада
 (PAL) F1 2000 Симулятор гоночных машин	 (PAL) Medi Evil 2 (рус. яз.) Продолжение известного мистического приложения	 (PAL) Mulan Story Приключения по мотивам мультфильма
 (PAL) NBA'98 Баскетбол	 (PAL) Mobil 1 Rally Championship Спортивные автогонки	 (PAL) Power Boat Гонки на катерах
 (PAL) Final Fantasy VII Популярная ролевая игра	 (PAL) Ehrgeiz Драки с героями Final Fantasy	 (US) Croc Триллерная бродилка. Для Sony PlayStation NTSC
 (US) Gex: Enter the Gecko Бродилка с фантастической графикой. Для Sony PlayStation NTSC	 (US) Coolboarders 2 Сноубординг на вертопте. Для Sony PlayStation NTSC	 (US) Hercules Приключения Геракла. Для Sony PlayStation NTSC
 (US) Jet Moto 2 Гонки на водных мотоциклах. Для Sony PlayStation NTSC	 (US) Nuclear Strike Стрельба на вертопте. Для Sony PlayStation NTSC	 (US) Pandemonium 2 Триллерная аркада. Для Sony PlayStation NTSC
 (US) Rage Racer Гонки на спортивных машинах. Для Sony PlayStation NTSC	 (US) Skull Monkeys Аркада	 (US) The Lost World: Jurassic Park Бродилка по мотивам фильма. Для Sony PlayStation NTSC
 (US) V-Rally Самые красивые раллийные гонки	 Control Pad Джойстик стандартный	 Multi Tap Unit Расширение для одновременного подключения 4-х джойстиков
 15-Block Memory Card (Blue) Карта памяти SPS (US)	 Concept 4 Racing Wheel Рулевое управление с педалями SPS (US)	 Dual Shock Аналоговый джойстик с отдачей SPS (US)

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

Бобошко Руслан
г. Москва



прогресс налицо, хотя, конечно же, этого до безобразия мало. Управление — годится, хотя и не без изъянов. Здесь есть две загадки, которые мне не дают покоя: почему во время поворота у байка почти не работает тормоз и кто этот баран, который предложил, чтобы турбо двумя движениями правой шишки (газ) вперед? Теперь о главных недостатках игры, не упомянутых Димой. Опять нет денег, нет магазина, нет выбора байков, нет апгрейда, нет возможности участвовать в чемпионате вдвоем (на разных мотоциклах), нельзя выступать под своим именем, нет зеркал заднего вида, на дорогах нет животных, мало народу, нет вдоль дороги никаких трамплинчиков, с оружием — тоже беда, чем оно мощнее, тем им неудобнее пользоваться. В итоге, идеальный выбор — кулак. Куда подевались прикольные ролики после заездов? Короче, у меня такое впечатление, что те, кто пытается уже второй раз воскресить Road Rash, вообще не знают, что это такое. Вот уроды! А ведь нужно всего ничего. Бери мегатрайвовский Road Rash 3 World Tour, оставляй все идеи, делай новые "крутые" 3D трассы — и вперед. Как бы хотелось покататься в разных странах с разной флорой и фауной, полицейскими, говорящими на разных языках, со своими национальными приколами, в разное время суток, при разных погодных условиях, по красивым трассам, перепрыгивая обвалившиеся мосты и бездонные пропасти, снося все на своем пути (а не только дорожные знаки), под настоящий тяжелый рок, под своей кликухой, в собственном прикиде, с зеркалами заднего вида.

Хао, я все сказал.

Александр Степанов, г.Кисловодск

PlayStation

Крупное письмо, не правда ли? Тем не менее, мы решили позволить себе напечатать его полностью. Интересно потому что. С рядом вещей можно не согласиться, например, с претензиями к пошаговости, можно покритиковать деление на игры и нечто, от игр отличное, можно еще ряд вещей высказать, но мы этого делать не будем. Если захотите, попробуйте сделать это сами. А мы почитаем.

ХОККЕЙ ДЛЯ ЗНАТOKOв

Здравствуй, уважаемая редакция.

Хочу принять ваше предложение разбора ситуации, сложившейся вокруг EA Sports и ее лидерства на рынке спортивных видеоигр (№4 '2000 Paul Phoenix против EA). Я считаю, что Paul Phoenix не прав, кидая камни в огороды игр, в данном случае FIFA. Если EA не хочет или не может сделать лучше, то это их проблемы, а от бесполезного сотрясения воздуха лучше они не станут. А вот то, что с чьей-то легкой руки игры EA получают завышенные оценки, а по-настоящему хорошие игры не получают должного внимания, здесь стоит разобраться. Привожу ваше резюме и оценку NHL 2000, №11 '99, стр. 19.

"Хоккей на приставке в нашем веке уже не будет лучше. Выбирайте NHL 2000, он оправдает ваши ожидания на 100%". Общая оценка 9.0

Теперь давайте вспомним, что мы хотели, чтобы EA улучшили в своем хоккее:

1. Решить проблему пассивного офсайда.
2. Улучшить AI игроков, особенно голкиперов.
3. Улучшить AI тренеров команд соперников
4. Улучшить графику, частоту обновления кадра.
5. При большом количестве стратегий сделать их применение более интересным.

EA Sports своими незначительными улучшениями убедила нас, что лучше сделать нельзя. А мы, в этом твердо убежденные, кричим направо и налево, что как у EA в NHL все круто и здорово, а улучшить стоит разве что графику. Я понимаю, если лучше действительно нельзя, но на самом деле можно и даже есть игра NHL Championship 2000 от Fox Sports. Давайте посмотрим, что есть у Fox:

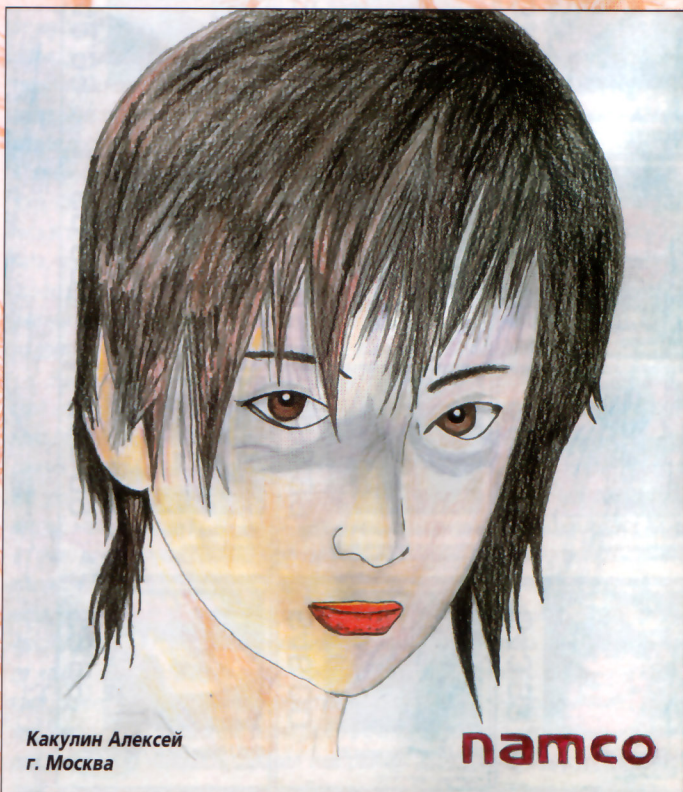
1. Офсайд. Проблема решена. Даже тогда, когда шайба попадает, например, в спину вашему игроку, стоящему в офсайте, судья не свистит, потому что это всего лишь случайное попадание, а не намеренный пас.

2. AI игроков лучше, чем у EA. Партнеры по команде быстро и адекватно подключаются к атакам, грамотно обороняются. И вообще, где бы команда не находилась: в атаке, в обороне или сбрасывании, наблюдается грамотная расстановка игроков. Голкиперы просто умнички, в режиме All-star по 20 мин. период, могут отстоять на ноль, а анимированы просто великолепно.

3. AI тренеров. Тренер соперника, в зависимости от вашей игры, может менять тактику, укрепляя оборону или увеличивая эффективность атак. А при неудачной игре своего голкипера может заменить его на другого.

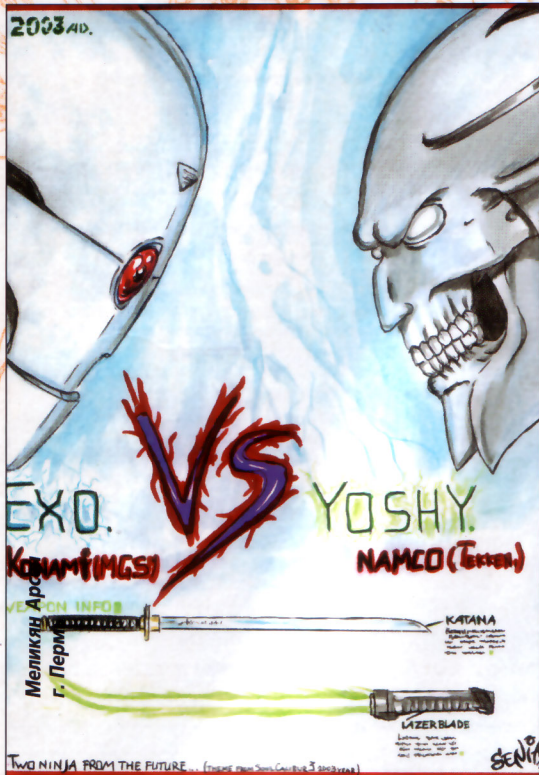
4. Графика. Более четкое, чем в NHL 2000, изображение, более четкие текстуры, более удачная текстура льда и более удачная анимация игроков, больше fps, отсюда плавные повторы. Наличие визуальных эффектов, таких как предматчевое световое-лазерное шоу и фейерверк.

5. Стратегии. Большой выбор стратегий на игру, которые делятся на оборонительную, нейтральную и атакующую тактику. Замены происходят по схеме нападающие-за-



Какулин Алексей
г. Москва

namco



читники, что дает возможность варьировать составы пятерок.

Плюс ко всему участие в разработке спортивного канала Fox Sport Net со всеми вытекающими последствиями.

Я с друзьями играю в виртуальный хоккей с 1997 года. Все мы едины во мнении, что NHL 2000 потерял играбельность из-за ошибочного понимания слова "динамизм". В режиме All-star игроки перемещаются, перепасовываются нереально быстро, а это уже пахнет аркадой. А вот NHL от Fox — то, что надо для настоящего знатока хоккея. Поверьте мне, я очень люблю EA Sports, и меня совсем не радует то, что она сдает свои игры. По общим впечатлениям лучшим футболом на сегодня является ISS Pro 2000 от Konami, а лучшим баскетболом, опять же от Konami, NBA In the Zone '99. Сам когда-то играл в баскетбол, игру "изъездил" вдоль и поперек, верьте, это и есть виртуальный баскетбол. И вы не правы, говоря — "привычные FIFA понравятся больше". Я просто не могу и не хочу играть в то, что явно не лучше.

Ну вот далеко не все, что я хотел рассказать вам, ждите дальнейших сравнений по большей части спортивных игр и поиска настоящих лидеров.

С уважением,
Кучеренко Виталий, г.Мурманск

PlayStation

Не стоит сотрясать воздух.

Здравствуйте, уважаемая редакция Official PlayStation!

Хочу сделать объявления для фан-клуба. Обращаюсь к уважаемым геймерам. Вы меня достали!!! Пнули в №11 '99, вытерли ноги в №12 '99, а теперь и в №5 '2000 очень мной недовольны. Я не возражаю против критики моих взглядов и не обижаюсь на прозвище, данное мне в виде "Супер-Пупер-Геймер", но хватит возмущаться в пустоту. Мой адрес: 344017 г.Ростов-на-Дону, ул. Шеболдаева 6/1 кв.56 Шубину Вадиму. Выслушаю любое мнение, подискутирую на любую тему, нет проблем. Отвечу на любое письмо, только не стоит сотрясать воздух на страницах журнала. Пустое это занятие.

С уважением и большим горячим приветом с Юга,

Шубин В.В., г.Ростов-на-Дону.

АНКЕТА

Внимание! Все участники анкетирования, приславшие свои ответы в течении месяца с момента выхода журнала, примут участие в викторине! Главный приз — лицензионная игра для PlayStation и встреча с нашей редакцией!

Ваш возраст?

- ☐ Младше 15
- ☐ 15-21
- ☐ старше 21

Ваш пол?

- ☐ Мужской
- ☐ Женский

Ваш род занятий.

- ☐ Учащийся школы/студент
- ☐ Наемный работник/бизнесмен
- ☐ Безработный

Ваш стаж игры на PlayStation?

- ☐ Менее года
- ☐ 1-2 года
- ☐ более двух лет

Когда вы впервые познакомились с журналом ОРМ?

- ☐ В этом году
- ☐ Читаю журнал с первого номера
- ☐ Прочее

Вы покупаете с журнал с диском?

- ☐ Да
- ☐ Нет
- ☐ Когда как

Сколько человек, обычно, читает купленный Вами журнал?

- ☐ 1
- ☐ 2-3
- ☐ Больше трех

Сколько, в среднем, игр для PlayStation вы приобретаете в месяц?

- ☐ Одну или меньше
- ☐ 2-3
- ☐ Больше трех

Какова максимальная цена, которую вы готовы заплатить за игру?

- ☐ 100-200 рублей
- ☐ 300-500 рублей
- ☐ Более

Какова максимальная цена, которую вы готовы заплатить за журнал с диском?

- ☐ 50-60 рублей
- ☐ 100-130 рублей
- ☐ больше 130 рублей

Какой раздел в журнале OPM вы хотели бы увеличить?

- ☐ Письма
- ☐ Обзор
- ☐ В разработке

Какой раздел журнала OPM вы хотели бы сократить?

- ☐ Обзор
- ☐ В разработке
- ☐ Тактика

Чему в ближайшее время мы должны уделять большее внимание?

- ☐ PlayStation
- ☐ PlayStation 2
- ☐ По обстоятельствам

Чему, помимо видеоигр, мы должны, по вашему мнению, уделять внимание?

- ☐ Музыка
- ☐ Фильмы
- ☐ Интернет

Какие журналы, помимо Official PlayStation Россия, вы покупаете?

Самая ожидаемая игра для PS и/или PS2.

Назовите лучшие, по вашему мнению, игры для PlayStation.

Назовите те игры, которые вы приобрели за последний месяц.

OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» (учредитель)
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Сковорцов (фин.директор) boris@gameland.ru
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Борис Романов (глав.редактор) borisr@gameland.ru
Михаил Разумкин (техн. редактор) razum@gameland.ru
Екатерина Васильева (корректор)

Дизайн, верстка:

Михаил Огородников michel@gameland.ru
Татьяна Антипова osyako@gameland.ru
Иван Солякин ivan@gameland.ru
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru
Дизайн обложки: Михаил Огородников

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «Official PlayStation»

Web-Site:

<http://www.gameland.ru>, e-mail: opm@gameland.ru

Рекламная служба:

Игорь Пискунов
Тел.: (095) 229-4637. Факс: (095) 924-9694
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru,
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Тел. офиса: (095) 292-4728, 292-5463
Факс офиса: (095) 924-9694
Тел./факс склада: (095) 207-0962
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,
комн.б, ст. метро «Курская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland
Official PlayStation Magazine, Russia

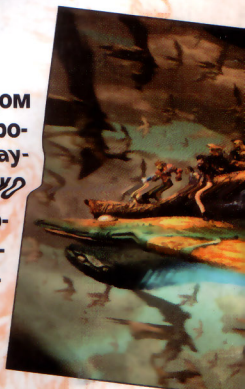
В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Если вы думаете, что с выходом PlayStation 2 поток хитовой продукции для оригинальной PlayStation иссякает, то вы глубоко

ошибаетесь. И в следующем номере нашего журнала вы получите тому неоспоримое подтверждение. Именно в нем,

мы расскажем о всех потенциальных хитах для вечно живой 32-битной легенды, которые

поступят в продажу в этом году, посмотрим на то, как Square справилась с работой над девятой серией своей знаменитой Final Fantasy, а также расскажем вам о тех спортивных играх, в которые стоит в этом году поиграть. На десерт же вы получите, как обычно, новую дозу прохождения, кодов и писем, а также обзор двух самых ярких игр этого лета — Legend of Dagoon и Colin Mc Rae Rally 2.



Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ
По итогам ушедшего года борьба с пиратством
приобрела более масштабную форму:

- изъято контрафактной продукции - более 700 000 нелегальных копий**
- проведена огромная профилактическая работа**
- наработана практика ведения судопроизводства по авторскому праву**
- привлечены к уголовной и административной ответственности 168 человек - нарушителей авторского права**



www.elspa.ru



НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ **PLAYSTATION**